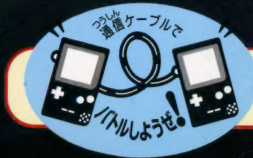
平成10年5月1日発行(毎月1回1日発行)
第14巻第5号(通巻278号)
昭和62年9月7日第3種郵便認可

GAME BOY
Super GAME BOY
公式予約でニューマシンをゲットだ!!
あのシャイニングスコーピオンが進化して帰ってくる!!
オールスターバトルで楽しさ盛りだくさんだ!!
相手チームの5人と対決!
TRF VICTORYS
VS
EISENWOLF
第5レース
エーリッヒ
ラインハルト
マックスト
ハインツ
オットー
かちすう
まけすう
レツ 3-2
ゴー 2-3
リョウ 3-2
J 2-3
ASCII 5-0
ごうけい 15-10
最新マシンがすべて登場!
さがみもけいてん 20000G
バスターソニック
Aボタンを おしてください
※フォルムは実際のものと変わる場合があります。
※走行に必要なシャーシ、タイヤ、モーター他は含まれておりません。
通信ケーブルでバトルしようぜ!
通信交換&通信対戦で、レースがもっと熱くなる!
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

なんと！3,000店が応援！

ミニ四駆GB Let's & Go!! オールスターバトルMAX

'98年春 発売予定
予価4,800円（税別）

予約キャンペーン事務局 03-3293-4050
受付時間：平日10:00～18:00（土日祝日を除く）

シャイニングスコーピオンXがぜったいもらえる 公式予約キャンペーン

3月20日（金）～4月19日（日）

前のページのつづきだよ

キャンペーン期間中に このページの公式予約店で予約をし、発売されたらそのお店でソフトを買おう!! シャイスコXはすでにキミのものだ!!

ゲーム取扱い店

全店

ゲーム取扱い店のみ

マンモス　新小岩店
みなもとや
みのる屋
ミルキーウエイ さかい
桃太郎　東武練馬店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館／昭島店
わんぱくこぞう
　王子神谷店／経堂店／八幡山店
新宿TSUTAYA
大成堂　ひばりが丘店／文京店
新星堂 HyperPOP 吉祥寺店
東武百貨店
　池袋本店7階玩具売場
博品館トイパーク

千葉県

西武百貨店船橋店 おもちゃ売場
(株)トクジロー
(有)てんとう虫
すみや　市原東五所店
BOOK K
　穴川店／市川店／市川真間店／浦安店／白金店／千葉中央店／鶴沢町店／習志野店／南行徳1号店／南行徳2号店
BOOK JOY
GAME いちばんかん
　五香店／六高台店
GAME&HOBBY キッド
MEDIA·PARK　新松戸
MEGA　豊四季店／花野井店
MUSIC INN すみや　君津店
Piw／ぴゅう　千葉店／柏店
TVパニック　木更津店／ギンセイ常盤平店／南柏店
Wonder GOO
　柏店／流山店／増尾店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アミューズメントショップ コング
石井経営企画(有)
扇屋ジャスコ(株)
　木更津店／館山店／富津店／ノア店／大網白里店／旭店／鴨川店
オークスブックセンター　轟店
岡本玩具店
オフタイム　京成大久保店／都賀店／習志野台店／八千代台店
おもちゃ·ファンシーの店 とも
おもちゃのあづまや
おもちゃのさいたまや
おもちゃのスナミ
カメレオンクラブ　北習志野店
キューブ
ゲームギャラリー　関宿店
こぐま　旭店／野田店
シータショップ松戸
すばる書店
　白井店／流山店／松戸栄町店
西友
　浦安店／行徳店／新北習志野店
トイショップ ジミー
ドキドキ冒険島　君津店
トップボーイ　津田沼店

店／福生店
セサミブックセンター
ソフトランド Duck　学芸大店
ソフトランド　GARAGE
　小山店／西小山店
ソフトランド ぶんぶん　中延店
ソフマップ
　本店1F／11号店／13号店／新宿1号店／町田店
チャートランド　成増店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディスクメイト　青梅店
トイショップ ヘイワ
トイズプラザ グリム
東急百貨店　吉祥寺店／東横店
ドキドキ冒険島　亀有店
トキワ無線(株)
トップボーイ
　奥沢店／大井町店／調布北口
ドリム
トロイの木馬
中野とうきゅう
ネバーランド　浜田山店
ハチスケ
　JR東口蒲田店／環七大森店／第2京浜多摩川店
バンビ
ビーマインド　谷保店
ヒダカ模型
ビックカメラ　池袋本店／渋谷東口店
ビッグクラブネリマ
ファミコンアトム
　武蔵境店／清瀬店／国分寺店／ひばりヶ丘店
ファミコンショップ ラスカル
ファミコンショップ·ダイ
ファミコンショップBIG　大鳥居店
ファミコンショップ桃太郎
　秋津店／ひばりヶ丘店／清瀬店
ファミコンハウス
　小岩駅前1号館／小岩駅前2号館
ファミコンプラザ チャンプ
ファミコンランド　光が丘店
ファミコンワールド
　平井本店／扇橋店／大島店／亀戸店／北砂店／西大島店
ファミコンワールド　ぱお
　昭島店／西八王子店／八王子店／府中店／南平店／小作店／東大和店／福生店／立川店
ファミザウルス　北千住店
プラスワンゲーム館
プラスワンショップ
ブルーアップ　錦糸町店
古川電気(株)
ベビーセンター
ポニーランド　久米川店
ホビーショップ エンド
ホビーショップ スリーエス
マイティハウス
誠商会
マジカルガーデン
　昭島店／田無店／武蔵村山店／安田店
まちだ東急
マックスエンタテイメント
丸安玩具店

ALIVE　竹の塚店
AVT ポケット
BOOK K　一之江店
Do-!　コンピューターベース多摩店／羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩センター店／町田旭町店／町田森野店／町田忠生店／楢原店／南大沢店／南平店／八王子南店／立川店／南町田店
トップ
Piw／ぴゅう
　上野店／下北沢店／神保町店／吉祥寺店／国立店
TOY BOX　豊島園店
TOY&HOBBY　大成堂 石神井店
TSUTAYA　綾瀬店／サンストリート亀戸店／成城店
TVゲーム&ホビー GET
TVパニック
　蒲田店／ギンセイ金町店／小平店／雑色店／赤羽店
アール　本町店
青い鳥
イエローアップ　立石店
石丸電気ゲームワン
伊勢丹　吉祥寺店
えのもと玩具店
小田急百貨店　新宿店／町田店
おもちゃ館 いすずや
おもちゃのカナリヤ
おもちゃのきりん
おもちゃのふるや
おもちゃのぶんぶく
おもちゃのほうげつ
おもちゃの店 やました
家庭科学　仙川店
カナリヤ
カメラのさかもと
カメレオンクラブ　練馬店／武蔵小山店
ぐーちょきぱー
グリーンアップ　門前仲町店
ゲームキッズランド ディクタス
ゲームギャラリー　足立店／篠崎店
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
こぐま　巣鴨店
仔熊·京王聖蹟桜ヶ丘店
コヤマ　押上店
コユキヤ玩具店
ザ·ファミコン
さくらや
　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／TVゲーム館目黒／御徒町駅前店／サンシャイン60通り店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
ジー·ファン
シータショップ
　大泉店／中野店／小金井店
ジェネシス　ファミコン館
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
すみや　聖蹟桜ヶ丘店／町田鶴川店
西友
　大泉店／大森店／荻窪店／河辺店／錦糸町西武店／新清瀬店／田無西武店／調布店／花小金井店／光が丘西武店／ひばりケ丘

JOHN BOOK　志木中宗岡店
MOMO
Piw／ぴゅう　北浦和店
TOKIO　越谷店
TSUTAYA　鶴ヶ島店
TVPテクノザウス　志木ニュータウン店
Wonder GOO　東川口店／新座店
あこがれ
アトム　所沢店
アンドウトーイ
大宮プラーザ玩具センター
門倉商店
カメレオンクラブ
　川越店／東松山店／東大宮駅前店／蓮田店
こぐま　加須店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ
　上尾店／志木店／川越店
スーパードキドキ　武蔵浦和店
すみや　久喜店／東川口店
西友
　朝霞店／小手指店／新上福岡店／東大宮店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
太陽堂
蔦屋書店　羽生店
ドキドキ冒険島
　南浦和本店／東川口店／北浦和店
トマトクラブ
バットカンパニー
おもちゃのパピー
パピー　草加店
ビックスポット　春日部南店
ファミコンショップ オリーブ
ファミコンショップあらふね　本庄店
ファミコンショップ桃太郎
　川越新宿店／川越店／本川越店／入間店／北坂戸店
ふくちゃん
プリズムランド　加須店
ほていや
ミルキー
ミルキー　2号店／6号店
メディアパワー　北越谷店
桃太郎
　桶川店／川口柳崎店／北本店／前川店／蕨駅前店
ラオックス
　入間店／岩槻店／川越店／新所沢店／春日部コンピュータ館／ザ·コンピュータ館熊谷／南浦和コンピュータ館
りんでんぱうむ
黒田書店　千間台店
第一家庭電器　ファーストダッシュ久喜

東京都

(株)エーゼット
西武百貨店池袋店キッズホビー
ピッコロ　赤羽店／綾瀬店／竹ノ塚店／立石店／西葛西店
松屋　銀座本店／浅草支店
アライブ
コジマ電器商会　本店／ファミコンズクラブK／自由が丘店

キッド佐野店／小山駅前店
トマトクラブ
西那須野マンネンヤ
パラダイス21　小山城南店
ファミコンショップ V
ファミコンショップヤマモト
ヤングパワー
ゆうせん堂
ロビンソン百貨店　宇都宮 玩具売場
わんぱくこぞう　足利店
三遊堂
　烏山店／黒磯店／鹿沼店／真岡店

茨城県

キンカ堂　境店
かしわや トイズワン　石岡店／チェリオ店
Factory Hands　あらい本店
Jack　竜ヶ崎店
MUSIC INN すみや　つくば店
TSUTAYA　日立城南店
U·らんど　三和店／結城店
Wonder GOO　学園店／水海道店
Wonder STATION
　常陸大宮店／新利根COM店／高萩店／日立田尻店
あかつき
アストラ　総和店
あらい本店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
オモチャ ほしの
おもちゃのオオツカ
おもちゃのおかざき
かざみ玩具
かしわや　鉾田店
カスミ家電　荒川沖店／牛久店／神栖店／東海店／取手東店／ひたちなか店／古河店／竜ヶ崎店／鹿島1番館／水戸1番館／岩瀬店
ゲームギャラリー　境店／水戸店
サンタ
　岩井店／下妻店／那珂湊店／ピアタウン店
サンマリヤ
すみや　竜ヶ崎店
たからや
ツルヤブックセンター　常陸太田店
トイランド ノムラ
ドキドキ冒険島　波崎店
中村商店
ハイブックかさま
林書房
ファミコンショップ ユーユー
ファミリーランド みつみ那珂店
ホームセンターカスミ　境店
ラオックス　取手店
ロビン

埼玉県

キンカ堂　上尾店／秩父店／深谷店
おびつ商店
(有)たかぎ
Do-!　蓮田店／東所沢店／本川越店／川越店／狭山ステーション店／新所沢店／吉川店／越谷店／狭山店／入間店

ホビーショップ　丸信
おもちゃのテムス
TSUTAYA　伊那店
TVパニック　琴光堂上田中央店
おもちゃのアップル　松本店
おもちゃの店 パンダ
笠原書店
カメレオンクラブ　塩尻店／石芝店
キッズファンタジーガオ
コスモ21　おもちゃコーナー
スペース　しののい店
西友　川中島店
ソフトハウストム　長野駅前店／松本店
ダイナマイトキャッツ　武石店
デジタルプレイス　長野店
ドキドキ冒険島　諏訪店
トム　神科店
パッケージプラザ　ダイコー
ビルフェロー
　飯田 サティ店／豊科 サティ店
ファミコンショップ BiG
ファミコンハウス　稲田店／川中島店
ブックハウストム
メディアポートニシザワ　野沢店
ラオックス
　須坂店／松本コンピュータ館

群馬県

キンカ堂　館林店／富岡店
ニコニコ
Wonder GOO
　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
大河原至誠堂
おもちゃのカタヤマ
おもちゃのキジマ
ギャングスター　渋川店
キンコンカン ラブ店
クウム　大泉店／太田駅南店／太田本町店
すみや　群馬町店
西友　前橋西武店
ど～む
トマトクラブ
ハピーBOX　貝沢店
ビックカメラ　高崎東口店
ベルタウン キンコンカン
わんぱくこぞう　アムロ前橋店／高崎貝沢店

栃木県

キンカ堂　足利店／小山店／佐野店
キンタロー
(株)桃太郎
マンネンヤ　いせや
RCYコア　佐野店
U·らんど　小山店
アレックス　伝馬町店
おもちゃ·模型 きんこん館
クウム　足利店／足利南店
ゲームギャラリー
　上三川店／大田原店／国分寺店／野木店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ときわや
トキワ屋　本店
トップボーイ

庄店
トップボーイ　山形大学前店
中合　清水屋店
ファミコンプラザTOM
　寒河江店／大野目店
ファミコンプラザ宝島
　鶴岡本店／酒田店／新形店
わんぱくこぞう　南栄町店

福島県

トイスかんの
トイランド
　二本松店／本宮店／福島店
Wonder GOO　小名浜店
イエローハウス
岩瀬書店　安積店／御山店／鎌田店
おもちゃのとみや
おもちゃの店さいとう　昭和町店
カメレオンクラブ　会津門田店
ゲームアーク
　会津店／須賀川店／原町店／福島ビブレ店
小泉屋マルト　高坂SC店
シーガル　郡山インター店／ふくしま
スーパーデンコードー
　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
ファミコンクラブ　富久山店
ファミコンショップ桃太郎　郡山中央店
ファミコンランドピピ
ラオックス　いわき店

新潟県

新潟伊勢丹　玩具売場
フレッシュマツヤ　エム·ダッシュ
COMG!
　亀田店／近江店／三条店／小針店／新津店／水原店／藤見店／荒川店／小出店／五泉店／燕店／長岡店／中条店／吉田店／新発田店／内野店／新津さつき野店
Do-!　長岡店／新潟店
えっくMAN　加茂店／三条ピア店／豊栄駅前店／巻店／白根店／中条店／東三条店
おもちゃのたまや
ゲームアーク
　糸魚川店／県央店／上越店／豊栄店
ソフマップ　新潟店
宝島　万代店
ピノキオ
フェリア　西新潟店
ブックビート　栄店
マジカルガーデン
　新潟東店／柏崎店／空港通店／上越大通り店／上越店
マジカルハウス
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店
ラオックス　上越店／長岡店
リサイクル書店　BIG

長野県

Do-!　佐久店／豊科店
MORIJI2

アイックス　堀野店／駅前店
アネックスカワトク　家庭用品売場
おもちゃのサルビア
おもちゃのみやかわ
カメレオンクラブ　盛岡店
川徳 玩具売場
ゲームアーク　一関店／江釣子店／宮古店
シータショップ　盛岡店
スーパーデンコードー　大船渡店／北上店／久慈店
スカロップ
そうご電器YES　盛岡店
のだトーイセンター
ファミコンショップ コンドル　宮古店
ファミコンショップ　ツインズ　花巻店
ブックスくじ　長内店
ベビーショップ
マジカルガーデン　水沢店
夢の星

宮城県

モリ·バイテン
Apple
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO
　石巻バイパス店／泉バイパス店
おもちゃと文具 エンゼル
おもちゃのタンタン
カシワや
キッズウォーカー
ギャングスター　仙台店／夢屋長町店
キャプテンジェッツ　仙台店
ゲームアーク　湧谷店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル
　愛子店／石巻店／長町店／はっぴい館／五輪店／泉バイパス店／北根店／ファミパソ館
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー
　加賀野店／気仙沼バイパス店／多賀城店／古川バイパス店
西友　仙台長町店
そうご電器YES
　古川店／亘理店ソフト館
タムタム　築館店
タンヨ
トップテン　古川店
ブックセンターササエ　バイパス店
ベスト電器HAL　ヤオチュウガオボーイ店
ほんとぴあ　長町店／中山店
わんぱくこぞう　中新田店
大昌ビーヤング　名取店

山形県

TVパニック　新庄店
ゲームアーク　米沢店
シーガル
　酒田店／東根店／山形店／米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー
　酒田店／山形北店／米沢店
そうご電器YES
　寿店／南陽店／桧店
トイパーク たけおか
ドキドキ冒険島
　山形西バイパス店／山形店／新

トイスター　サンピアザ店
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
新田スポーツ店
廣進堂
ファミコンショップ ウインズ
ファミコンショップツインズ
　函館店／亀田港店／桜木店／千歳店／帯広店／登別店／表町店／富岡店
フォーラム　音更店
ブックス平和　永山店
ブックセンターメディアジャック
ベイクリスタル
　狸小路店／旭川店／岩見沢店／元町店／小樽店／千歳店／帯広店／滝川店／苫小牧店／函館店／平岸店／北見店／野幌店／留萌店
ベストデンキHAL　上磯店
丸文書店　朝里店
森文化堂　七重浜店

青森県

TVパニック　浪舘店
おもちゃのどうむ
こぐま　下田店
スーパーデンコードー
　青森西店／青森本店／とうてつ駅前店／八戸本店／八甲大橋店／弘前本店／むつ店
そうご電器YES　東バイパス店
トミー　三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
中三玩具部
ファミコンランド　ぽぷり
ベイクリスタル
　弘前店／青森店／八戸店
マエダ百貨店
みちのくGAME SOFT館
ルルイエC·S館
　1号店TOM／2号店ポケットクラブ·デルフィン
ロビンフット
わんぱくこぞう　十和田店／むつ店

秋田県

CHINOA
おもちゃのキャプテンジェッツ
おもちゃのキング
おもちゃのこいかわ
おもちゃの桃太郎
ゲームアーク　秋田店／能代店／横手店
ジョイフルシティ　男鹿
スーパーデンコードー
　大館店／大曲バイパス東店／能代バイパス店
そうご電器YES　飯島店／広面店
電器プラザ ササキ
ブックシティピア　追分店
ブックス　がりばあ
ベイクリスタル　秋田店
ゆにこんG　大曲店／本荘店

岩手県

COMG!　盛岡南サティ店
TVパニック
　釜石店／緑が丘店／一関店

君の街の公式予約店を探せ!

北海道

西條　士別店
西條百貨店　稚内店／士別店／名寄店
ミツノ
夢工場　長崎屋西帯広店／滝川店
クエスト　本店／帯広店
CD&ファミコン ドンキー
DEPOツクモ　2番街店
HYPERHOBBY PROSHOP　ロックス
TSUTAYA
　北14条光星店 ヒーローズ／苫小牧バイパス店 ヒーローズ
TVパニック　登別店
アクセスぶんぶん堂
おもちゃのピーポッポ
おもちゃのファニー
おもちゃのヨシダ
カメレオンクラブ
　北見駅前店／北見店／釧路店／春採店／新橋店／帯広店
ゲーム&おもちゃしょっぷ　たからや
ゲームアーク
　江別店／帯広店／釧路店／手稲店／永山店／登別店／春光店／東苗穂店／澄岩店
ゲームショップ ロムズ　留萌店
コープあさひかわ シーナ店／ルミネ東光
コープさっぽろ　ルミネ平岡店
コープはこだて　NOVA旭岡
コーヨーホビー　長崎屋店
シチイえんがるめるへん
シンゴトイス
スーパーデンコードー
　旭川パワーズ店／琴似店／苫小牧店／函館昭和店／菊水元町店
西友
　岩見沢店／清田店／新手稲店／滝川店／西町店
そうご電器YES
　旭川店／朝日町店／岩見沢4条店／恵庭店／小樽店／北野通店／北広島店／北見店ソフト館／光星店／さいか店／サカエ店／札幌店／静内店ソフト館／新琴似店／大麻店／伊達店／千歳店／手稲店／苫小牧店／根室店／登別店／花川店／平岡店／富良野店ソフト館／美園店／八雲店ソフト館
ゾーン　49条店／北郷店／前田店書籍館
ソフミック札幌
宝島王国　北見店
蔦屋書店　元町店
電脳遊戯台　手稲店
トイスター大正堂

店/新宮店/赤間店/折尾駅前店
レンタルショップ X
わんぱくこぞう 直方店/門司店/ラジオキング井尻店/ラジオキング高宮店

佐賀県

まいづる スリーナイン
わくわくらんど はやせ

長崎県

(株)あおき
SASEBO GAME館 ぴゅあ 本店/下京店/相浦店/大塔店
ウエスト 西有家店
ギャングスター 長崎住吉店
スペースM 歓刈店
スペースエム 葉山店
西友 道ノ尾店
耕栄堂 福江店
ツイン 住吉店
でぐち玩具
ファミコンハウス 運動公園通り店/大村店
ファミコンランド・宝島 島原店
マリオ 佐世保店
遊ING 花丘店/京町店/城山店/大村店/大野店/長崎店

熊本県

おもちゃの国桃太郎
カメレオンクラブ 健軍店
銀座玩具人形店
熊本岩田屋 7F玩具コーナー
ゲーム&ホビー クガ
ゲームアーク 荒尾店/浜線店/八代店
サンライト 新外店/白山店
宗家具センター
トムズクラブ 一の宮店/植木店/大津店/熊南店/浄行寺店/白山店/松橋店/八代店/山鹿店
ファミコンショップ クーパー
ファミコンショップ ミッキー
ファミコンプラザ 帯山店/新外店
ファミザウルス 本渡店
ブックセンター まつした
ベストソフトタウン 新市街店
遊ING 桜木店/長嶺店/浜線店

大分県

JOYフレンド 明野店/府内店
TVチャンプ 森町店/宇佐店/大分店/日出店
トップボーイ 日田店
プロスペック
まつや玩具店
わんぱくこぞう 中津店

宮崎県

おもちゃランド ワイ・ワイ・ワイ
シーガル宮崎 住吉店
タマヤ
ファミコンショップ ロードショー
ファミコンソフト パル
ファミコンルーム マトヤ
ベストソフトタウン 都城店
ペリカン 宮崎店
ユニオン3 加納店/国富店/佐土原店/宮崎店

鹿児島県

Book Box 上之園店/郡元店
大久保勇商店
おもしろランドキャンプ 川内店
カメレオンクラブ 黒国店
がらっぱ堂
コットンハウス ながはま
ファミコンBOY
ファミコンショップマリオ 岩川店
ファミコンショプ ロックマン 加治木店
ファミザラス 鹿屋店
ブックスミスミ 与次郎ヶ浜店
マリオの店 西駅店/城西店
メディアランド アーク
わんぱくこぞう 鹿児島店/志布志店/出水店

沖縄県

カメレオンクラブ 石嶺店

おもちゃのユイ 高松店
ゲームアーク 高松店
ドキドキ冒険島 ウィングポート店
ファミコン・オズ
ファミコンショップ P.BOYS 琴平店/善通寺店
マジカルガーデン高松OPA店
ユイ 善通寺店
わんぱくこぞう 茜町店/国分寺店/坂出店/志度店/小豆島店/三木店/屋島店

徳島県

TVゲームランド ゼロ 徳島西店
TVパニック EAST徳島店
岡田屋 きやら館
ギャオス 吉野本町店
ゲームアーク 徳島ビブレ店
シータショップ 徳島
ハローマック 徳島阿南店/徳島沖浜店/徳島鴨島店/徳島川内BP店
ファミコンパズル 桃屋
ホビーショップ プロポ
桃屋 藍住店

高知県

Booksコスモ 朝倉店
EVE 佐川店
Pボーイ 土佐道路店/室戸店
おとぎや山田店
おもちゃのキャッツアイ
ガッツ 秦泉寺店
キャンプ高須店
ハローマック 高知宿毛店/高知中村店/FC土佐高岡店/高知朝倉店/高知免店/高知介良店/高知瀬江店/高知須崎店
ファミコンギャラリーArc
マジカルガーデン 御座店

愛媛県

COMG! WITH21店/銀天街店/松山南店
EVE 東石井店
LINX
おもしろランドキャンプ 松山東店
カワモト 大洲店/フジグラン店/重信店/八幡浜店
サウンズ松岡 松山三津店
テレビゲームショップ シンワ 常盤店/別宮店
バンビ玩具店
ファミコンショップ ソフトランド
ファミコンスーパーZ
ふぁんたじ屋
フジヤ
ベルランド 本店
丸三書店 三津店
メルヘンボックス モリモト
姫屋こどもデパート 新居浜店

福岡県

COMG! 永犬丸店
S-PAL 若松白石書店
TVチャンプ 歯科大前店
ヴィータ
うかいや ゲームギャラリー
オモチャのおおさかや
ギャングスター 筑紫通店/吉塚店
ゲームアーク 新宮店
ゲームソフト22
すずらん
西友 小倉西武店
トップボーイ ウェーブ21/須玖店
ナインティーン
博多桃太郎
パルテック 福岡店/小倉店
ファミコンショップ BIG
ファミコンワールド 風の橋店/小倉2号店/戸畑店/苅田店
ファミックス 春日原店
ブック・オフ 太宰府店
ページワン
ベストビデオ香椎店
ペリカン 筑紫野店/遠賀店/行橋店
ホームエンターワールド 曽根店
丸和 行橋サンパル店
メディアナイン 折尾本店/城野

ゲーム・ポピンズ 三原店
ゲームアーク 因島店/尾道店/海田店/呉店/福山三之丸店/三原店/竹原店/東広島店/広島店/福山蔵王店/松永店/焼山店/三次店
総合ファミコンショップ ファミコ
ソフト&ソフト
ソフマップ 広島店
トイショップ チャイルド
トイズ&ホビー むらかみ
トイフィールド ホリオカ 三次店
ファミコンショップ VIC
ペリカン 東広島店/松永店/福山店/江能店/吉田店/大竹店
ホリオカ 宮内店
正木玩具店
マジカルガーデン 呉店
ワールド
わんぱくこぞう 啓文社蔵王店

岡山県

EVE 岡南店/東倉敷店/水島店
エラヤ 真備店
おもちゃの国 にしおか
おもちゃのさのう イズミ店
おもちゃのデパート さのう
木乃美書房
ゲームアーク 笠岡店/新倉敷店
コドモ館 トピア店
谷本玩具店
トイ&ホビー いろは堂
ファソランド
ファミコンショップ パパラギ
ペリカン 津高店
レガーロ! 高島店/児島店/津山店/平島店
わんぱくこぞう 岡大店/妹尾店/総社店/高柳店
遊コン 倉敷駅前店/倉敷2号店/北園店
遊プラザメディオ!

鳥取県

カメレオンクラブ 鳥取倉吉店
ゲームアーク 米子店/米子ビブレ店
ハローマック 倉吉店/鳥取安長店/皆生店/米子店
ファミコンショップ ルック 本店/駅南店/湖山1号店/湖山2号店
富士書店 田園町店/メディア館
ブックランド 今井米原店
ブックランド 境港今井書店
ブックランド 富士書店 吉成店
本の学校 メディア館

島根県

おもちゃのタマキ 平田店
ゲームアーク 出雲店/浜田店
トイサロンたけなが 松江店
トイフレンド
ハローマック 出雲店/松江島大前店
ファミコンキッド 出雲店/松江店/山代店
ペリカン 浜田店
遊コン 松江店

山口県

COMG! 岩国店/南岩国店
カメレオンクラブ 宇部店/岩国店/徳山中央店
ギャングスター 新地店/長府店
ゲームアーク 徳山店
西友 THE MALL 周南店
トイランドさわい 平生店/キャルパーク店
トップボーイ 幡生店/稗田店
トミーランド
バラエティショップ さわい
ペリカン 長府店/新南陽店/防府店/宇部店/山口店/南岩国店
ライフアシスト 本店/新地店/長府店
丸和 小郡店

香川県

EVE アリシア宇多津店/丸亀店
GAMEスタジアム ユイ
Pボーイ 香川店/国分寺店
YUI ミント宇多津店
宇多津 ビブレ
おもちゃのピノキオ

ヤマギワソフト 大阪店
やまさき玩具店
ヤンマートーイ 西三荘
リブロス 古川橋店
レンタルビデオ PUBLIC鶴見店
ワンダーパニック 豊中店
わんぱくこぞう 石橋店/大庭寺店/鴻池店/住道店/千里丘店/曽根店/富田林店/河内長野店/萱島店
近鉄百貨店 阿倍野店

兵庫県

ダイエーメガパンドールHBL
竹虎堂 三原店
(株)ニノミヤ 太子店/姫路本店/福崎店
(株)内田 本店/長田支店/若菜支店
加古川そごう
神戸阪急
山陽百貨店
(株)ニシダヤ 加古川店/三田店/丹南篠山店/西神戸店/氷上店/神戸北町店/北神戸店
星電社 尼崎店
(株)マイカル 明石サティ/淡路サティ/小野サティ/加古川サティ/甲南山手サティ/三田サティ/ジェームス山サティ/西神戸サティ/西宮サティ/姫路サティ
(有)日進商会
ALANN2
B.B.SHOP 岡本店
M'sクラブ
アメリカ村 somes
somes 新在家
Tokio つかしん店
TVパニック 相生店/神戸深江店/武庫之荘店
Wonder GOO伊川谷店
あどんべんちゃーらんど
アポシヤ玩具店
うかいやファミコンバレー 太子店
エンジョイ おじま
おもしろランドキャンプ 青山北店/飾磨西店
おもちゃのアイヨ堂
おもちゃの川崎屋 鈴蘭台店
おもちゃの国 アポロ
カメレオンクラブ 上ノ島店/明石西店
川西阪急
ギャングスター 芦屋店/鈴蘭台店/西宮北口店
クロベェー 杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG 水道筋店/白川店
ゲームアーク 尼崎ビブレ店
甲子園はとや
小島うば車店
小西玩具店
コロボックル 日生中央店/ソリオ店
サニーランド 杭瀬
サンショップ コアラ
さんまるいち
ジャンボ 西村
ジョイケトラータ
せいでん 西脇店
西友 姫路西武店
ソフマップ 神戸店
ドキドキ冒険島 サンコードー店/西脇店
トムトムクラブ 明石店/加古川店
ドラゴンワールドクラブ 加古川店/高砂店
ドリームボックス 舞子店
ニシダヤ 三田店/西宮店/中央店
ニチデン 福崎店/山崎店
ハローマック 伊丹店/三田店/宝塚安倉店/豊岡店/藤原台店/三木志染店/山崎店/山本野里店
ビルフェロー 甲南山手 サティ店
ファミーズ サンクスパラ公園店
ファミコンショップ エル
ファミコンショップ NET
ファミコンショップPOPLAND 須磨店
ファミコンランド FANTASIA 太子町店
ブックスサンヨー 大久保店/田寺店/中地店
ペリカン 小林店/西神戸店/多田店/昆陽店/塚口店
マックス 甲子園店
まつや玩具店
峯松商事 (有)
メディアCITY 王子公園店/須磨店/芦屋店/逆瀬川店/西宮店/東灘店/明石店/六甲店/武庫之荘店
メディアハウス ニシムラ
モーモーランド 鳴尾店
わんぱくこぞう 北鈴蘭台店/三田店/三宮店/塚口店/伊丹店
星電社 ハーバーランド店ゲーム&ソフトコーナー
遊コン 伊丹店/学園都市店/垂水店/西明石店/塚口店/姫路駅前店/妙法寺店

広島県

COMG! 福山蔵王店/本通店
おもちゃの城 きり屋
おもちゃのピエロ
おもちゃハウス バンビ
買取王 庚午店
カメレオンクラブ 蔵王店/福山駅前店

(株)ニノミヤ HOBIX店
大丸 心斎橋
(株)ニシダヤ 南茨木店/香里店/京橋店/古川橋駅前店/古川橋店/藤井寺店
(株)ニノミヤ 枚方店
(株)マイカル 和泉府中サティ/交野サティ/熊取サティ/鴻池サティ/新金岡サティ/泉南サティ/千林サティ/東岸和田サティ/藤井寺サティ/布施サティ/南高槻サティ/八尾サティ
(有)アポロ電機
BIX
Books Pop
GAME PLAZA元気303
KONG 近大前店
PAL 高槻
Tokio なんばウオーク店
TOY ダッシュ
TSUTAYA 外環羽曳野店
TVパニック あべの店/茨木店/南千里店
あずまや玩具店
アマセトーイ
あわじや玩具
上地玩具店
おもちゃと人形 シゲヤ
おもちゃのカツラ
おもちゃの国 ミナミ
おもちゃのまごべー
おもちゃ村
オモチャランド ひのきや
カメレオンクラブ 千林大宮店
キディランド 泉ヶ丘店
キャプテンキッド アビコ前
ギャングスター Jr.恵我之荘店/Jr.南巽店/十三店/庄内店/津久野店/中百舌鳥店/成田店/西田辺店/南茨木店/旭丘店/蛍池店/高石店/我孫子店/八戸ノ里店/初芝店/古川橋店/光明池店
キンダートーイ 京橋店/くずは店
ゲーパラメッチャ あべのベルタ店/鳳店/フェスティバルゲート店
ゲーム・ザ・モンスター 杉本町駅前店
ゲームアーク 千林店
ゲームフリーク JR茨木
コング 高安店
堺 高島屋
シータショップ 淡路/吹田
スキップ 花園店
西友 新河内長野店
泉北高島屋
ソフパル 松原店
ソフマップ 大阪3号店/大阪4号店1F/大阪7号店1F
タイムス 枚方店
田中商店
玉屋
つなや玩具店
トイショップ エンゼル
トイショップ よしおか
トイスショップ ミツボシ
トイハウス ロビンフット
トイプラザ
トーマス 吉田店
ドクタームー 上野芝店
ドラゴンワールドクラブ 本店/平野店/緑橋店/駒川店/塚本店/布施店/豊中店/上新庄店/蒲生店/万代店/古川橋店
中居玩具
中川ムセン 千里店
なかよし玩具店
ニシダヤ 藤井寺店/摂津富田
ハトヤ玩具店
パブリック 本店/西郷通店/徳庵店/八雲店/横堤店
ハローマック 深井中町店/松原三宅店/交野店/熊取店/河内長野南BP店/堺深阪店/堺福田店/四条畷店/樟葉店/泉南店/中百舌鳥店/寝屋川池田店/東香里店/美原南店/南茨木店/八尾萱振店
阪急百貨店 梅田本店
阪神百貨店
ビルフェロー 南高槻 サティ店
ファミコン・アミューズメント ヤマト
ファミコンコミック エル
ファミコンショップ カナ
ファミコンバンク 都島店
フジランド 泉佐野店
布施ビブレ
ブックストア談 新大阪店
ペリカン 住道店/若江岩田店/平野店/松原店/くずは店/河内長野店/門真店/和泉府中店/花園店/上新庄店/今福店/古市店/金剛店/大東店/東寝屋川店/岸和田店/西岸和田店/枚方店/泉佐野店/寝屋川店
ホビーアイランド
前川商店
マコト屋 ベビーセンター
ミノスケ 堺東店
メークフレンドなかよし ナインモール店本店/なんなんタウン店/なんばウォーク店/ホワイティウメダ店
モンキーランド 牧野店

ゲームプラザ元気302 堅田店
サンクス
スター
西友 草津店/長浜楽市店
トイショップみずの
パピルスファースト 八日市店
ハローマック 近江八幡店/堅田店/長浜店/水口店/守山店/八日市店
プリプ
マジカルガーデン 堅田店
マックス 甲西店
わんぱくこぞう 長浜店

京都府

(株)あさだ
(株)サントイズ メディア ワン
(株)マイカル 大久保サティ/亀岡サティ/伏見サティ/向日町サティ/八幡サティ
ファミザウルス 上桂
TVゲームショップ キョウマル
アミューズ
おもちゃの店 うめだ
カメレオンクラブ 亀岡駅前店/東舞鶴店
ギャングスター 百万遍店
ゲームアーク 北大路ビブレ店
けんちゃんはうす
ザウルス 桂店/上賀茂店/常盤店/太秦店/大将軍店
ジョイハウス ロッキー
西友 亀岡店/山科店
トータルファッション キタガワ
大丸 京都店
タカラトーイ(株)
ナインワン
ニュータイプ 梅津店
ハイパーニュータイプ 西院店
ハローマック 福知山店/東舞鶴店/西舞鶴店/丹後大宮店/新堀川店/亀岡市役所前店/黄檗店/エース久世店
ビルフェロー 亀岡サティ店
ファミQ 新田辺店
ファミコンキッズ
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミコンショップ うめだ
ファミコンショップ ギース 西院本店/長岡天神駅前店
ファミザウルス 山科店/長岡店
ペリカン 大久保店/長岡店/高野店/福知山店/白梅町店/六地蔵/京都店
ペリカンランド 京都山梨店
マジカルガーデン 野田川店
ミッキー玩具百貨
山崎玩具店
遊歩堂
ランナー

石川県

COMG! 加賀店/小松店
荒屋書店 百坂店
おもちゃのいばやし
オモチャのとらや
カメレオンクラブ 宝町店/鳴和店
キノミ 南新保
キャプテンZ
ゲームアーク 御経塚店
ファミーズ 加賀店/井林店
ファミコンッショップ桃太郎 泉野店
プラチナン 穴水店/本府中店/羽咋店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド

富山県

GROOVE! 富山堀川店
IQランド
TOY'S GIFT ポッポ
おもちゃの金太郎 井波アスモ店/戸出ハニー店/城端エコープラザ店
おもちゃのくに アイ
おもちゃのバンビ アピア店/魚津店
ゲームアーク 黒部店/高岡店
ゲームショック 五福店/天正寺店
ゲンキランド 魚津駅前店/魚津店/呉羽店/新庄店/北の森店
コマツ
チャイルド ドリーム
ドナルド アスカ店/メルシー店
どりいむ タビス店/ルミネス店
バンビ 野村店/本郷店
ファミコンスペース シャトル 砺波店/黒部店/二口店
ファミコンボックス
ファミコンボックスII
ファミコンワールド 野村店
プリンス
三共ジョーシン株式会社 とやま本店

福井県

COMG! ピア店/ベル店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様オカ アミ店/パリオ店
おもちゃのてんとうむし
サイト玩具店
東海イエス 勝山店
ファミコンショップBIG エスカ店/武生店

大阪府

京阪百貨店
象屋

パソコンヤ メディアチャンピオン
ビッグ 中部店
ファミコンショップ ゼロワン
ファミコンショップ 宝島
ファミコンショップ 中津川
ファミコンビーバー
ファミコンランド 大垣店
ファミコンランド 美濃加茂店
ファミックス 鵜沼/金園/岐南/島/長良/羽島
文化創庫ゼロ 恵那店/岡本店/下呂店/土岐店/中津川店/古川店/ALUX店
ペリカン 真正店/高山店/各務原店
マジカルガーデン 可児店
メディアポリス 芥見店
メリーランド
わんぱくこぞう 多治見駅前店
わくわくランド 大垣店

三重県

(株)マイカル 桑名サティ/津サティ
TVパニック F1マート七和店/ミスタートンカチ菰野店
Y2 SQUARE 生桑本店
おもちゃのウシバ 名張店
ゲームショップ ドリーム
ゲーム選隊 白子店
サウンドエース
作田書店 うがた店
スーパーセンターBax電気館 久居店/上野店/大台店/尾鷲店/亀山店/熊野店/志摩店/津店/松阪店/伊勢店
スーパーランド 四日市本店/四日市一番店
ダイコクヤ 高柳本店/松阪店/国道店
トイーズ ヤハシ
トイショップ ロゴ
ビッグバーン 星川店
ビルフェロー 桑名 サティ店
ファミコンクラブ
ファミコンランド 星川店
ファミランスペース 鈴鹿
別所書店 南郊店
マジカルガーデン 生桑店/四日市店
ムラジン
リトルウィング

奈良県

近鉄百貨店 奈良店/橿原店/生駒店
(株)たつみ
(株)マイカル 学園前サティ/香芝サティ/五條サティ/桜井サティ/高田サティ/西大和サティ/八木サティ/結崎サティ
SMILE 橿原店
エムアイソフト
おもちゃランド てんとう虫
キンダートーイ 富雄店
ゲームアーク 高田店/奈良ビブレ店/八木店
こどもの「館」
サニーランド
西友 大和郡山店
ドキドキ冒険島 八木店
奈良そごう
ニノミヤ 西奈良店MOVE
パウパウ
ハローマック 桜井店/天理店/奈良押熊店/西大和店/大和新庄店/橿原神宮前店
ビッグバーン いかるが店
ファミコンランド 佐保山店
ペリカン 西大寺店/オーク店/真美ヶ丘店/榛原店/学園前店
ベンテンドウ
わんぱくこぞう 大和郡山店/奈良店

和歌山県

(株)マイカル 岩出サティ/橋本サティ/箕島サティ
TOY&HOBBY mimiY
アサヒヤ模型店
エム・アンド・エム・ズ
おもちゃのナカタニ
おもっちゃマン 和歌山店
ガリバー
キャッツアイ 新宮店
ギャングスター 中之島店
斉藤玩具店
チャチャハウス
ツモト玩具店
ニノミヤ 岩出店
ハローマック 岩出店/紀伊田辺店/新宮店/和歌山塩屋店
ファミーズ 買取館
ファミコンハウス ノリコ
ペリカン 湯浅店/御坊店/和歌山店
ふじや
わんぱくこぞう 御坊店

滋賀県

(株)マイカル 近江八幡サティ/栗東サティ
U☆BEAT 甲西中央店/近江八幡店/高野店/水口店/菩提寺店/野洲駅前店
Wonder GOO 栗東店
ウイング 名坂店
ゲームアーク 近江八幡店

おもちゃのマツナカ
おもちゃのメルヘン みどり店
おもちゃの店 メルヘン
おもちゃのヤナガワ 春日井店
カメレオンクラブ 一色店
キャットアカデミー 中川店
ゲームショップステップワン 猪子石店
ゲーム選隊 小牧店/稲沢店
ゲームプラザ33
ゲームメイト
サニーランド 豊橋曙店
ジーエル 曙店/二川店
白樺書房
水光園
ステップワン
西友 THE MALL 春日井店/THE MALL 安城店
センキ 尾西店
ソフトステーション チャンプ
ソフトパーク
たかみつ 大清水店
宝島 味美店/犬山店
チャイルランドさかい 豊田店/レスパ店
テレビゲーム ホビーの店 夢遊
トイズプラザ山本屋
東海イエス 津島店
ドリームランド 本店/豊明店/パルネス店
ハイパーファミコング 上和田店
ぱぴるす本店/2号店
ビルフェロー 豊田 サティ店
ファミーズ 共和店/大府店/当知店/半田インター店/富木島店/名港店/柴田店/知多朝倉店/半田駅前店
ファミコング 岡崎店
ファミコンシティ35南店
ファミコンハウスあいてむ
ファミコンハウス 幸田店
ファミコンプラザ 安城店
ファミコン屋さん 宝店/ひむろ店
ファミコンランド 森本店/アピタ港店/一宮北店/稲沢小池店/尾西三条店/江南店/津島店/西春店/豊明店
ファミコンランド 豊橋店
ファミザウルス 八幡店
ファミッコランド 西尾店
ファミトレ
ファミラン 岡崎南店
ファミリープラスワン
ファミリーランド
ファンタジーワールド 西尾店
フェスタポートdoエルエル 鳴海店
プチダックス
プラスアルファ 岩塚店/高針店/守山店
ペリカン 岡崎南店
ポニーランド GAME CITY
ホビーショップ つぼい
ホビープラザ とらや
ポリス
マグマート 尾西店/尾張旭店/滝ノ水店/津島店/当知店/甚目寺店/一社店/岩塚店/勝川店/小幡店/池下店/中村本店/平安通店/本郷店/名東高針店/枇中店
マジカル 黒川店/瀬港店/西尾店
マジカルガーデン 岡崎インター店/岡崎北店/極楽店/中村店/豊橋ときわ通店/石川橋店/千音寺店/豊田248店/豊田インター店/豊田そごう店/平針店/堀田店/町屋店/守山店/安城店/一宮北店/一宮店/岡崎店/江南店/港店/春日井店/甚目寺店/半田店/碧南店/豊橋店/豊川店/緑店/刈谷店
マジカルステーション ベル
マルモリ
ミノスケ 豊田店
メディアポリス 豊田朝日店/守山店
わくわく宝島 一宮店
わんぱくこぞう 瀬戸菱野店
白樺書房

岐阜県

(株)アンデルセン
(株)マイカル 岐阜羽島サティ
COMG! 茜部店/則武店
GAME SEVEN
Gパワーズ かがしま店/岐阜店/岐阜北店
あかいし電器
アンデルセン ヨーカドー
ヴィーナス 大垣店
おもちゃのエリザ
おもちゃのタグチ
おもちゃのマーチ
おもちゃのヤナガワ 関店
おもちゃはうす ちびっこ
キャプテン 中津川店
ギャロップスター 大垣店
ジャンプ 高山店
スーパーランド 芥見店/鵜沼店/各務原店/関店/多治見店/土岐店/那加店/三田洞店/美濃加茂店/蘇原店
宝島 大垣店/北方店
土岐サティ
トマト 長良店
ハイパーブック 大垣西店

ブックオフ 厚木店
ブックスカワノ 中野島店
フレンド
ホビーショップ アトム
マジカルガーデン
マジカルガーデン 相模原店/横浜山手台店
まりや玩具店
丸福玩具店
メディアポリス 座間ひばりが丘店/十日市場店/大和店
ヤチ玩具店
やまざき玩具店
ラオックス ザ・コンピュータ館 厚木店/横須賀店
わんぱくこぞう 鴨居白山店/たちばな台店

山梨県

Do-! 富士吉田店/上野原店/甲府店/甲府向町店
TOY'S クリちゃん 湯村店
TVパニック ギンセイ湯村店
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
桔梗屋
ファミコンショップ桃太郎 都留店/上吉田店
ブックランド 柳正堂
わんぱくこぞう 韮崎駅前店

静岡県

エース玩具
B.V.C アサヒ堂
Do-! 岡町店/裾野店/北脇店
DSオーカワ 清水店
EVE 駅南店/新浜松店
PARADE 湖西店/藤枝店
TVパニック イケヤ高台店/イケヤ高林店
Wonder GOO 掛川店/藤枝店/榛原メディアソフトプラザ
エマーソン アリーナ店/モール街店/掛川店/笠井本店/御門台店/幸店/高林店/国府台店/三島店/袋井店/鷹匠店/東千代田店/磐田店/浜北店
オカダ電気Dランドグリーンバレー
オモチャのおとぎや
おもちゃのマツダ
ゲームショップぱる 曲金本店
サーティー 鷹匠店
ジャック
裾野おもちゃらんど
すみや 函南店/御殿場店ソフト館/静岡平和町店/静岡本店/新静岡センター店/高台店ソフト館/浜松佐鳴台店/袋井店ソフト館/藤枝瀬戸新屋店 ソフト館/本店ソフト館/三島店/焼津登呂田店ソフト館
西友 清水店
谷島屋 登呂田店
ドリーム
ぱる 本店
ピアオオカワ 熱海店/函南店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンTVゲーム ぱる 焼津駅北口店
ファミコンプラザ ガリバー
ファミコンランド 掛川店/原島店/高丘店/高林店/佐鳴台店/袋井店/磐田店/浜北店/豊田店/本郷店
ブックオフ 浜北店/掛川店/函南店/御殿場店/静岡千代田店/長泉店/沼津店/浜松高林店/藤枝店/富士店/袋井店/富士宮店
ホビーランドすみれ堂
ホビヨン
マジカルガーデン 清水店/千代田店
丸屋玩具店
メディアポリス 掛川店/御殿場店/富士店/仲見世店
ユー&アイ

愛知県

エルエル 豊田店
西武百貨店 豊橋店
(株)てんとうむし
(有)ニワフジ
(株)マイカル 豊田サティ
GROOVE! 高蔵寺店
TOY SHOP 夢ランド
TOY'S SHOP ゆめうさぎ
TOY'ブリーズ ポッポ
TVゲーム フジタ
TVゲーム・ホビー センキ
TVジャック
一休さん 本店/大曽根店/御器所店/南区店
オカダ電気Dランド さとう店/田原店/東田店/広小路店
オカダ電気 さとう本店/曙店
オタッキー 御器所店/小牧駅前店/新瑞橋店/中村公園店/パルコ西本店/平針店
おとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ ASTY店/千代田橋店
おもちゃの宝島 昭和橋店
おもちゃのハヤカワ 桜通店/半田店
おもちゃのマーチ 津島店
おもちゃの街 ブレーメン
おもちゃの街 ピーター

ナカムラデンキ 江戸川台店
ハチスケ 津田沼店
ぱる〜ん 新松戸店
ビックサウンド
ビッグバード
ピノキオ
ひばり模型
ファミコンハウス 我孫子店/流山店
ファミコンハウス 豊四季店
ファミザウルス 千葉沼南町店
プラネット四街道
マジカルガーデン 稲毛店/南流山店
ミソラ模型
メディアショップ ビートル
モトナワールド 船橋北口店/南行徳店
モンスター 八柱店
ラオックス 市原店/千葉店/成田店/船橋ららぽーと店/ポートスクエア千葉/八千代台店
わんぱくこぞう 勝田台店
丸井 柏店

神奈川県

おもちゃのアップル 横浜店
おもちゃのチェリー
和三商事
島半ファミザウルス
高島屋 横浜店/港南台
丸井川崎店
横浜そごう
あさひや
トイワールド木馬館
AVセルCDレンタルラビット
BIG港北 NT店
Do-! 16号上鶴間店/茅ヶ崎店/愛川店/厚木店/大井松田店/岡津店/相武台店/伊勢原店/海老名店/鴨宮店/戸室店/港北店/溝の口店/溝の口2号店/鵠沼店/湘南台店/城山店/秦野店/善行店/相模原店/大雄山店/大和店/中山店/長津田店/辻堂店/湯河原店/平塚西店/平塚店/用田店/緑が丘店
GETT
JACK&BETTY
MUSIC INN すみや 厚木文化会館前店
Piw/ぴゅう 本厚木店/稲田堤店/淵野辺店
TVパニック 鶴見駅前店/横須賀大矢部店
ゲームストアWaku Waku 水沢店
アイコーMDR
アイザワ時計店
アイワールド 相模原店
青葉台東急
アトム
伊勢丹 相模原
おもちゃセンター ナガシマ
オモチャのたまや
おもちゃのちょっぺー
おもちゃのパンドラー
おもちゃのピアこばやし
オモチャのぽーしゅうや
からこや
ガリバー
ガリバー 京町店
ゲームアーク 厚木ビブレ店
こぐま 川崎店/東神奈川店
コンコルド
サガミ堂
サンワブック 瀬谷店/和田町店
シータショップ 厚木店/希望ヶ丘店/藤沢店/戸塚店/溝ノ口店
すみや 伊勢原店/上永谷店/相模台店/平塚中原店/M.I.藤沢六会店
西友 大船店/追浜店/二俣川店/横須賀店/戸塚店
ソフトランドBOSTON 鹿島田店
ソフトランドGARAGE 宿河原店/新丸子店/白楽店
ソフトランドSerpenters 鶴見店
ソフトランドぶんぶん 元住吉店/向ヶ丘店/新城店/大倉山店
ソフマップ 横浜店
たまプラーザ東急
TSUTAYA 相模大野店/座間店
綱島名店会館
デジタルキッズ
テレビッ子 あざみ野店/馬絹店
トイズ じゃんぼ
トイダック 伊勢原店/相武台店/南林間店
ドキドキ冒険島 東海岸店
トップボーイ 東寺尾店/武蔵小杉店/菊名店/桜ヶ丘店/横須賀中央店/横須賀中央店パートII/三ツ境店/新城南口店/新百合ヶ丘店/逗子店/塚越中央店
ハマ楽器
ビックカメラ 横浜西口店
日吉東急百貨店玩具売場
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンショップ マック
ファミコンプラザ ジェイズ

君の街の公式予約店を探すことができたかな? 探せたら今スグお店へダッシュだ!!

とNINTENDO64および振動パックは任天堂の商標です。
NINTENDO64
振動パック対応
ぼんばーまん？
BOMBERMAN HERO
ボンバーマンヒーロー
ミリアン王女を救え！
4月30日発売予定　価格6,800円（税別）
HUDSON
©1998 HUDSON SOFT

ファミマガ64 1998 5・6月合併号

今月の表紙

●表紙：星のカービィ3／ポケットピカチュウ
●表紙デザイン：池田伊知郎

CONTENTS

スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、「DD専用」はニンテンドウ64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイ（2も含む）を使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と使用可能な外部バックアップ機器名を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器名を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器名を表記。

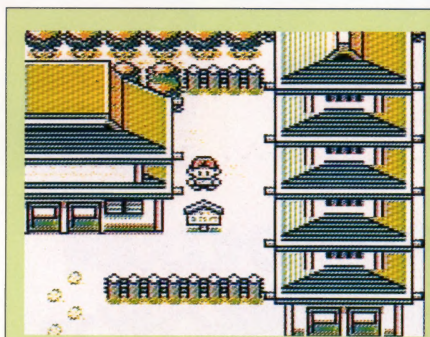
本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイ2を使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

●広告に関するお問い合わせはTel.03-5569-6215までお願いいたします
●ウル技に関する質問はTel.022-213-7555まで

それ以外に関する質問はTel.03-5569-6232まで
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限らせていただきます。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

ラインナップ

突然の発売日延期。その裏に見えかくれする真相を可能な限り（当社比200%）お伝えしよう。新発見がこの中に…。

任天堂快進撃は

GB ポケットモンスター金・銀

発売日未定　価格：4800円

キッズ注目度No.1ソフト。カラーゲームボーイ対応ソフト第1弾はこのゲームしかない!?

N64DD ポケモンスタジアム

7月発売予定　価格：未定

あの『ポケモン』が3Dでバトルを演じる魔法のソフト。技に注目か？

発売日が明らかに

『ポケモン金・銀』の発売日延期、そして「ポケモンセンター」設立と目が離せない

3月2日・任天堂のホームページにショッキングなニュースが掲載された。『ポケットモンスター金・銀』発売延期…。かねてより田尻氏がコメントしていたとおりの結果がそこにはあった。「アイデアというものは昨日・今日に完成するものではない」と。納得いくものを作りたい、その一点に尽きる理由での延期。新学期が始まる前にしてはとっても残念な報告となってしまったがもっと楽しく、おもしろく、僕たちをドキドキさせてくれるものに仕上がるのならばもう少し待ってもいいよね。

しかし、ピンチの後にチャンスあり、との言葉ではないがうれしいNEWSも飛び込んできているぞ。ウワサのマシン「カラー液晶搭載のゲームボーイ」が発売されるというのだ。しかも、従来のゲームボーイポケットとほぼ同等のサイズ（バックライト付きの～ライトはワンサイズ大きい）で。そして消費電力が少なくてもすむ液晶表示を採用しているので現在のものよりも長時間遊べると言うからスゴイの一言だ。

もう1つうれしい『ポケモン』のNEWSを。JR東京駅からすぐの場所に「ポケモンセンター」の設立が決定。長野新幹線も開通してにぎやかになった東京駅に新名所ができるのだ。旅の途中に君もポケモンセンターでひと休みなんていうのはどうかな。次のページではN64情報をお届けしよう！

『ポケットモンスター金・銀』発売延期のお知らせとお詫び

3月末の発売に向けて『ポケモン金・銀』の開発を一生懸命続けてきましたが、どうしても予定通り発売することができなくなりました。開発作業に携わる人間は皆毎日かかりっきりで仕事をしていますが、より一層面白いポケモンワールドを創造するためにポケモンの数や技を増やしたり、今までに無い機能を付けたりする開発作業に予想以上に時間が掛かり、また皆が休み無く作業を継続してくる中で体調を崩す開発者が出たりして、発売延期を余儀なくされてしまいました。誠に申し訳ございません。ニンテンドウスペースワールド'97やワールドホビーフェアでお見せしたものよりも数倍パワーアップしたものを出来るだけ早くお出ししますので、ご了承の程、よろしくお願いします。　任天堂ホームページより

ポケモンセンターでできることってやっぱり通信？　写真は『青』のポケモンセンター

最新版！ Nintendo ニンテンドウ

'98年春から始まる

カラーゲームボーイ

今夏発売予定　価格：9000円前後を予定

ついに出るカラー版ゲームボーイ。従来のソフト（『ポケモン赤・青・緑』とか）も稼働し簡易的なカラーとして表示されるようだ。

※写真はゲームボーイライトゴールドバージョンです。

N64 ゼルダの伝説

4月下旬発売予定　価格：6800円

宮本茂さんの入魂の作品として注目されているN64最大の期待作。4月発売はいけるのか？

衝撃の真実と

N64タイトルはどうなる？

現状では全体の大きなスケジュール変更はナシ。4月下旬予定の『ゼルダ』だが、残念ながら従来のゲーム記事作成スケジュールにはのっておらず、そこから考えると発売はもう少し先に伸びそう。この際完璧な『ゼルダ』に逢える日を楽しみに待つ、というのがファンの行動だよね。もう1本はN64DDと同時発売予定の『ポケモンスタジアム』。こちらは6月を目標に作業が進行中。N64DDが完成しているだけにあとはソフトの完成のみ。トランセル種市が3D戦闘を解説をする日は近い!?

◆じぶんの　いのちのほうが だいじに　なっちまって

『マザー3』も気になるところ。糸井さん頑張ってください

任天堂カレンダー（3月10日現在）

機種	発売日	タイトル	ジャンル&種別	価格
ー	3月27日	ポケットピカチュウ	携帯ゲーム	2500円
SFC	3月27日	スーパーファミコンJr.	ハード	7800円
SFC	3月27日	星のカービィ3	アクション	4800円
NP	4月1日	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女	アドベンチャー	3000円
GB	4月14日	ゲームボーイ ライト	ハード	6800円
N64	4月下旬	ゼルダの伝説　時のオカリナ	ロールプレイング	6800円
N64	4月下旬	バンジョーとカズーイの大冒険	アクション	6800円
N64	6月未定	NINTENDO64ディスクドライブ	N64周辺機器	未定
GB	6月未定	64GBパック	N64周辺機器	未定
N64	6月未定	F-ZERO X	レース	6800円
N64	6月未定	[64DD]ポケモンスタジアム	対戦＆図鑑	未定
N64	7月未定	キャプチャーカセット(仮称)	64DD周辺機器	未定
N64	7月未定	NINTENDO64マウス	N64周辺機器	未定
N64	7月未定	NBA バスケットボール（仮称）	スポーツ	6800円
N64	7月未定	[64DD]マリオアーティスト タレントメーカー(仮称)	その他	未定
N64	7月未定	[64DD]マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮称)	その他	未定
N64	7月未定	[64DD]マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮称)	その他	未定
N64	1998年夏	[64DD]シムシティ64（仮称）	シミュレーション	未定
N64	10月未定	ふぉとぴー	N64周辺機器	未定
N64	1998年秋	ジャングル大帝レオ（仮称）	アドベンチャー	未定
N64	1998年秋	ピカチュウげんきでちゅう	その他	未定
N64	1998年秋	[64DD]ポケモンスナップ	その他	未定
N64	発売日未定	[64DD] ウルトラドンキーコング（仮称）	アクション	未定
N64	発売日未定	[64DD]カービィ64（仮称）	未定	未定
N64	発売日未定	キャベツ（仮称）	シミュレーション	未定
N64	発売日未定	ゴルフ（仮称）	ゴルフ	未定
N64	発売日未定	コンカーズクエスト（仮称）	アクションRPG	未定
N64	発売日未定	[64DD]シムコプター64（仮称）	シミュレーション	未定
N64	発売日未定	[64DD]スーパーマリオ64 2（仮称）	アクション	未定
N64	発売日未定	[64DD]スーパーマリオRPG2（仮称）	ロールプレイング	未定
N64	発売日未定	[64DD]ゼルダの伝説	アクションRPG	未定
N64	発売日未定	[64DD]ファイアーエムブレム64（仮称）	シミュレーション	未定
N64	発売日未定	ボディハーベスト（仮称）	その他	未定
N64	発売日未定	[64DD]マザー3（仮称）	ロールプレイング	未定
GB	発売日未定	カラーゲームボーイ	ハード	未定
GB	発売日未定	ドンキーコングランド2	アクション	3000円
GB	発売日未定	ポケットモンスター 金	ロールプレイング	未定
GB	発売日未定	ポケットモンスター 銀	ロールプレイング	未定
GB	発売日未定	ワリオランド2ー盗まれた財宝ー	アクション	3000円
GB	発売日未定	カラーゲームボーイ	ハード	未定

※表中のNPはニンテンドウパワー（SFC書き換え）の略です

TV東京・4月の番組改変に注目

この季節恒例の番組改編であの「ポケモン」が復活！　というウワサも。ボチボチ発表があってもいい時期だけにテレビ番組雑誌や新聞報道などチェックが必要だ。「64マリオスタジアム」も番組内容が一新されパワーアップ。トランセル種市の解説でおなじみトランセルも進化して登場（?）する予定なので応援よろしく。

64マリオスタジアム

加藤紀子さんが卒業となる放送日は、3月26日の予定。トランセルの今後は…

アニメ：ポケットモンスター

写真は夏休み公開予定の映画版です

他誌を圧倒するボリューム!! 総ページ数ナント!! 25ページ

ファミマガ64『パワプロ5』特集もついに3回め!! 今回は「サクセスモード」を徹底的に攻略する。彼女の作り方からオールA選手の作り方まで、編集部の努力の結晶を見てくれ。

じっきょう パワフルプロやきゅう5

N64	コナミ	野球
	3月26日発売予定	内部バックアップ（2）
	予価7800円	コントローラーパック（2）
		未定

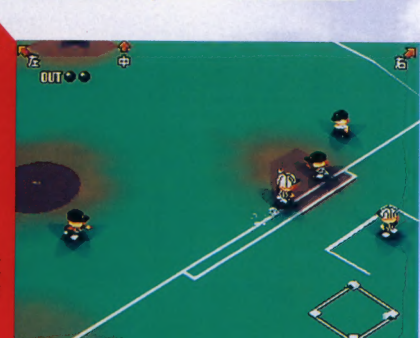
各ゲームモード 基本システム編

基本操作

基本的な操作は前作と同じ 3Dスティックの使い方がカギ

今回の「5」は、基本的な操作は前作と変わらないので、遊んだことのある人ならすぐにプレイできるだろう。その中でも重要になってくるのが、3Dスティックさばき！ バッティング、ピッチングともに、3Dスティックを自在に扱えないと試合に勝つことはできない。試合を通じて、自分の思った通りのところに、ミートカーソルを動かせるように練習しておくとよいだろう。

3Dスティックや、各ボタンの設定を好きなように変更することができる

Rトリガーボタンで切り換えることができる。強振は一発をねらいたい時に

投球ボタンを連打すると、わずかながら球速がアップ。連打に気を取られると操作をミスるぞ

内野ゴロでも、全力でダッシュすることによって内野安打になることも…

フェンスに激突すると、赤いビックリマークが表示される。その後選手はフラフラ状態になる

より見やすくなったミートカーソル

「ミートカーソル」は多少変更され、前作よりも更に見やすくなっている。また、守備でボールを追うときに、3Dスティックをいっぱいに倒すとダッシュし、危険なプレイは赤いビックリマークで表示されるようになったのだ。

ミートカーソルの照準部分が黒くなり、より鮮明に

ハードもN64に変わり、丸くなったミートカーソル

第1部スタート
第2部はP51から

全モード徹底分析&サクセスモード大攻略

エトセトラ

7種類のゲームモードはこれまでの『パワプロ』の集大成

ゲームモードは、実際に試合を楽しむことができるモードが5種類と、自分の不得意な分野を練習できるモード、オリジナルチームを作るモードを合わせ、7種類用意されている。今回は「シナリオモード」の収録が興味深い。

◆今回から復活した「シナリオモード」

パワプロ5
対戦　ペナント
サクセス　リーグ
アレンジ　シナリオ
データ交換　サクセス選手
キャンプ　サウンド

試合か？サクセスか？

◆◆純粋に試合も楽しめるが、「サクセスモード」も捨てがたい

ペナント前の腕だめし 対戦モード

この「対戦モード」では、コンピュータとの対戦や、友達との2P対戦を楽しむことができる。コンピュータとの対戦では、難易度を設定できるので、「ペナントモード」前の腕だめしにもなるぞ。

対2P

◆友達との2P対戦では、お互いに投げる球種の、読み合いになってくる

ゲーム設定　対コンピュータ

コンピュータの強さ	ぷろ〜
イニング	3回
コールド	10点
風	あり
エラー	あり
	OK

◆コンピュータの強さは、全部で5段階用意

球団を日本一に!! ペナントモード

12球団の中から好きな球団を選び、試合を消化しながら日本一を目指していく、この「ペナントモード」。今回から、試合中に選手が「ケガ」をしてしまうイベントが加わった。負傷した選手は試合終了後に救急車で運ばれ、しばらく試合に出場することができなくなってしまう。ちなみに選手のデータは、'97年ペナント終了時の最新版なのでご安心を。

試合中にケガ!!

西武

高木浩が試合後、体の調子が悪いというので病院に行ったところ

◆試合後、病院の検査の結果で、どの程度のケガなのか判明するぞ

◆試合を消化していくと、目まぐるしく順位は変動していく。優勝するのはいったいどこの球団なのか？

順位表

データは最新版

◆最新データなので、昨年活躍した選手ですぐにプレイができるのだ

最大6チームまで参加 リーグ戦モード

セ・パ12球団の中から、好きな球団を6チームセレクトして、リーグ戦を楽しむことができる、このモード。選んだチームには新しくチーム名をつけることも可能。また、友達と最大6人までプレイすることができるのだ。

⬆⬆12球団以外にも、セ・パのオールスターチームや、アレンジモードで作成したチームも選択可能

チーム名も変更可能

セ・パを越えた対決

⬆「リーグ戦モード」だからできるこの対決。最大6人までプレイできるのも嬉しい

目指せ!! ドラフト1位 サクセスモード

今回の舞台は高校野球部。高校3年間を通じて、監督やチームメイト、そしてスカウトの評価を上げながら、まずは甲子園を目指していくのだ。今回は彼女のイベントが充実している。野球漬けの毎日には欠かせない存在なのだ。

⬆主人公、矢部くん、監督の3人。これから3年間どういった野球生活を送るのか。甲子園、そしてプロには…

ペナントの名場面を再現 シナリオモード

「4」では惜しくも削除されてしまった「シナリオモード」がついに復活！ シナリオは、昨年のペナントレースの名場面が各球団ごとに用意されており、勝利に導くことでクリアすることができる。

⬆名場面ばかりなのでピンとくる人も多いはず

オリジナルチームを作成 アレンジモード

この「アレンジモード」では、自分だけのオリジナルチームを作成することができる。12球団の中からベースとなるチームを選び、選手をトレードしたり、「サクセスモード」で育てた選手を入団させたりしてチームを作成。作ったチームでペナントもできるぞ。

選手をトレードしたり…

⬆ヤクルトのホージーを巨人に入団させた。強力な打線が期待できる

サクセス選手も入団

⬆新人としての入団になるサクセス選手

⬆巨人のトップバッターとして活躍中だ！

『パワプロ』に慣れる練習 キャンプモード

3Dスティックになってからやりにくくなった、という人のために用意された練習用モード。打撃練習や守備練習など、不得意な項目を徹底的に練習できるのがポイント。操作に慣れてきたら、実戦さながらの総合練習で仕上げだ。

⬆総合攻撃を練習していれば、試合はバッチリ

6種類の練習一覧表

練習	内容
打撃練習	ピッチャーの投げる球を10球打つ練習。ピッチャーの配球は、1種類にしぼることもできるし、実戦用にいろいろ投げる設定も可能
走塁練習	順番にダイヤモンドを走っていくランナーを、自在に操作する練習。慣れてくると、それぞれ個別にランナーを操作できるようになる
投球練習	画面に表示されたカーソルの位置に、ボールを投げ込む練習。全部で10球投球し、変化球でカーソルに合わせられれば高得点
守備練習	打球の強さ、高さ、方向を調節してから受けるノック練習。調節の具合で外野、内野と打ち分けることができるようになっている
総合攻撃	実際の試合のように攻撃、走塁だけを練習できる。しかし3アウトチェンジではなく、打者が一巡してもそのまま攻撃を続けることになる
総合守備	実際の試合のように投球、守備だけを練習できる。こちらも3アウトチェンジではなく、相手チームの打線をひたすら守備していく

サクセス選手の音声入力 ウグイス嬢が呼んでくれる

「サクセスモード」で作成した選手の名前を試合で呼んでくれないかな、と思った人も大勢いただろう。今回はそんな声に応え、音声パターンを設定することで、試合中にウグイス嬢がサクセス選手の名前をコールしてくれるのだ。この設定は「サクセスモード」の途中でも、設定できるぞ。

音声パターンを選択

⬆音声パターンは4種類。全部試してみて、一番近いものを選択

発音を微調整

⬆各文字ごとに声の高さ、大きさ、長さをこまめに調整していく

サクセス中でも変更可能!!

⬆システム変更のコマンドでも設定できる

シナリオモード

シナリオモードで勝つには選手を大事に使うことが重要

「シナリオモード」では、限定された条件の中でいかに守り、攻撃できるかがポイントになってくる。各球団によって状況はまちまちだが、点差がついていたり、控え選手も少なかったりと、かなりキビしいものが多い。与えられた条件をフルに駆使していくのだ。

シナリオは全部で12種類。難易度5ともなると、やりごたえ十分の難しさ

控え選手も少ない

ピッチャーの控えがいない場合も

短期決戦で勝負!! ピッチャーのスタミナ次第

控え投手が少ないため、現在マウンドに立っているピッチャーだけで戦うことが多い。ピッチャーにもスタミナに限りがあるので、なるべくなら延長戦は避けるようにしたい。早く勝負を決めることが第一条件なのだ。

延長12回ともなるとピッチャーはもうヘロヘロ。こうなる前に勝負を決めろ！

こんなチャンスをのがしたら絶対にダメ

チャンスを逃すとツライ

チームの打順によって打ちかたを変えよう

延長戦にもつれこんだ場合は、自らチャンスを作らなければならない。攻撃時の打順によって、ミートカーソルを使い分けるようにしよう。打順が下位打線のときは、ミートカーソルを普通に、上位打線のときは強振にして一発をねらっていこう。攻撃のメリハリをつけることが大事だ。

同点のまま延長戦へ

次の打順は４番から。なかなかいい

上位打線

下位打線

強振にしてホームランをねらえ！　ヒットでつないでチャンスを作るのだ

長い延長戦を制して辛くも勝利。勝てばシナリオクリア。再度の挑戦も可能だ

全12球団のシナリオ一覧表

球団	シナリオ	難易度	攻略
ヤクルトスワローズ	マジック点灯	3	8回の表の攻撃が大事だ。１番からの好打順なので、飯田だけはミートカーソルを標準にして塁に出るように。あとはヒットねらいで
横浜ベイスターズ	最大のピンチ!!	3	まずピッチャーを守護神佐々木に交代。フォークをつまらせて、ダブルプレイだ。裏の攻撃は2番からなので、一発ねらいで勝負！
広島東洋カープ	劇的サヨナラ逆転アーチ	2	ミートカーソルは強振にして、葛西がスローボールを投げたらホームランをねらおう。満塁サヨナラホームランで、劇的勝利だ！
読売ジャイアンツ	トリプルプレー	5	9回表を抑えてからが勝負。ピッチャーは宣に交代するので、球数を多く投げさせ、ストレートに的をしぼって打つようにしよう
阪神タイガース	ヤクルトコンプレックス	2	打順が飯田からなので高目の甘い球は絶対に投げてはいけない。外角低目で内野ゴロを打たせて、ダブルプレイをねらうようにしよう
中日ドラゴンズ	セーブ王争い	1	ピッチャーの宣を使って、9回表を抑えるだけ。得意のHスライダーとストレートを駆使して、三振をねらっていけばOKだ
西武ライオンズ	優勝目前	2	4番の鈴木、5番のマルティネスのミートカーソルは強振にして、ホームランねらい。それ以降は確実にヒットねらいで勝負！
オリックスブルーウェーブ	天王山	4	とりあえずピッチャーは平井にチェンジ。7番打者は敬遠して8、9番打者でアウトを稼ぐようにしよう。難易度はかなり高い
近鉄バファローズ	10点差大逆転！	4	7回の裏の攻撃で、ピッチャーの成本は必ずスタミナ切れになるので、そこを突いていきたい。ピッチャーが代わるとかなりツライ
日本ハムファイターズ	運命の別れ道	4	控え投手が揃っているので、長期戦に持ち込んだほうが有利。8回裏はランナーがいるので、確実にヒットで1点取っておきたい
福岡ダイエーホークス	この日を境に…	1	5点もリードした状態なので、かなり簡単。しかし控え投手がまったくダメなので、マウンドにいる、武田1人で抑えるようにしよう
千葉ロッテマリーンズ	連勝街道	4	ピッチャーの野田は、すぐにスタミナが切れる。球数をなるべく多く投げさせ、ヘロヘロになったところを打ちくずしていこう

ゲームの流れ

高校3年間が『5』のサクセスの舞台 さまざまな行事の流れを知ろう

今回の「サクセスモード」の舞台は高校3年間。ある条件を満たすことで、弱小高校、普通高校、名門高校の3種類が登場するのだ。また季節、行事に沿って発生するイベントはかなり多い。高校3年間の流れを知っておくと、ゲームを進めるのに役立つぞ。

桜の樹の下で高校入学を喜ぶプレイヤー

用意された3種類の高校

弱小高校	普通高校	名門高校
赤とんぼ高校	パワフル高校	白鳥高校
全国的にもほとんど知られていない弱小野球部。設備も整ってないのだろうか？	プレイヤーが最初に入学する高校。努力すれば、レギュラーの道は近い!!	名門高校というだけあって、並の練習ではレギュラー入りは難しいと思われる

入部届を提出して物語はスタート!!

ゲームはプレイヤーと矢部くんが、野球部に入部するところから物語が始まる。顔と名前を決め、志望球団、得意守備、利き腕、自称、タイプを入部届に記入すると1年生野球部員の誕生だ。プレイヤーの好みで、色々な組み合わせを試してみるといいだろう。

入部届
氏名 ふぉみまが
私は野球部に入部を希望します。
志望球団 西武
得意守備 外野手
利き腕 右投右打
自称 ふぉみまが
タイプ マニュアル

顔と名前
キャラクタの名前は全角なら3文字、半角なら6文字まで入力できる。顔の種類は全部で3種類あり肌の色がそれぞれ違う

プレイヤーのタイプ
- **おまかせ**…プレイヤーの練習に合わせてステータスが上がっていく
- **万能タイプ**…どのステータスも平均的に成長していく
- **1番打者タイプ**…出塁率、機動力を重視して成長していく
- **2番打者タイプ**…出塁率、バント力を重視して成長していく
- **3番打者タイプ**…総合的打力を重視して成長していく
- **4番打者タイプ**…パワーを重視して成長していく
- **8番打者タイプ**…守備力を重視して成長していく
- **マニュアル**…プレイヤーがステータスを操作して成長させる

志望球団
最終的にどの球団に入りたいかを選択。選択した球団のスカウトが、プレイヤーを偵察していく

得意守備
大きく投手と野手に分かれ、それぞれ育てかたが違う。また野手の場合途中の守備位置変更もある

利き腕
全部で6種類あり、選択したものによって試合時のグラフィックが違ってくる

自称
自分の呼び方を12種類の中から選択できる。それぞれ自分のセリフの語尾に特徴がある

ゲームの流れの中でイベントを探し出せ!!

高校3年間の間には練習や試合だけではなく、さまざまなイベントによってプレイヤーの状態は変わっていく。定期的に行われる学力試験や、キャプテンの選抜などいつ行われるのか、チェックしておいたので参考にしてほしい。

イベントはP29で大特集

もちろん今回も彼女の存在は重要

試合での活躍で甲子園への道が決まる

練習

メディスンボールで柔軟練習。基本的にプレイヤーのパラメータを上げるには、練習の積み重ねが必要だ

ゲーム全体の流れ

1年
- パワフル高校入学
- 4~6月 練習・学園生活
- 7月 地区大会
- 8月 甲子園 or 合宿
- 9月 練習・学園生活
- 10月 秋季大会
- 10~2月 練習・学園生活
- 2月1週 学力試験
- 3月 選抜大会 or 練習

2年
- 4~6月 練習・学園生活
- 7月 地区大会
- 8月 甲子園 or 合宿
- 8月4週 キャプテン選抜
- 9月 練習・学園生活
- 10月 秋季大会
- 10~2月 練習・学園生活
- 2月1週 学力試験
- 3月 選抜大会 or 練習

3年
- 4~6月 練習・学園生活
- 7月 地区大会
- 8月 甲子園
- ドラフト会議
- 野球人生の終わり
- プロに入団!!

ワンポイント

サクセスモードの重要点をおさらい「5」からの変更点をレクチャー

「5」からの変更点はいくつかあるのだが、ここでは特に重要なものを挙げてみた。スカウトの評価などはドラフトで指名されるためには、絶対に無視できない項目。そのほかの項目もしっかりチェックしてからプレイ開始だ。

『5』からの変更点

⬆スカウトの評価が高いと、高校に来たときに練習をチェックするようになる

⬅鮫島さんから「ふぁみまが」へ、キャプテンの引き継ぎが行われた

試合での選手操作は全部で3パターン

試合の形式は全部で3種類。野手の場合は自分の打順を、投手の場合はランナーが出た時に操作することになる。また自分がキャプテンの場合は、7回表からすべての選手を操作することになるぞ。

①プレイヤーの打席
⬆自分に打順が回ってくると操作できる。ランナー1塁のチャンス！

②プレイヤーのピッチング
⬆相手チームにランナーが出るとピッチング。ノーアウト満塁のピンチ

すべての選手を操作
⬆キャプテンになると、そのほかのチームメイトも操作できる

スカウトの評価を一番に考えよう!!

スカウトの評価は、試合での活躍や、イベントによって左右される。このスカウトの評判を良くしておかないと、ドラフトにはまず指名されない。ほかの人の評価ももちろん重要なのだが、特に念頭に置かなければいけないだろう。野球人生の幕は閉じたくない!!

⬆猪狩くんとの対決で見事に勝利！陰から見ていたスカウトに評価された

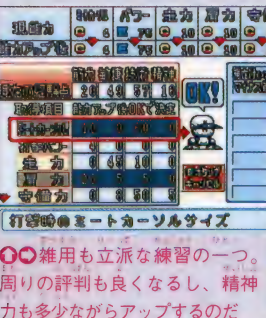
⬇スカウトに見つめられながらの練習で、結果を出すことができなかった

スカウトの評価次第で…

⬅ドラフト3位ながら西武から指名！

⬅スカウトに評価されず夢、かなわず…

精神力ポイントが加わり経験点は4種類

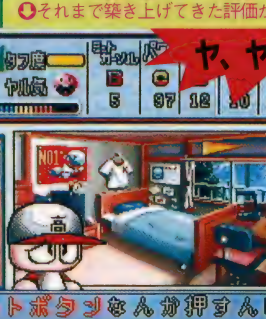
経験点の中に新たに加わった精神力。イメージトレーニングや、さまざまなイベントで増えていくのだが、守備力の項目をレベルアップさせるには、必要不可欠なポイントなので注意しよう。

⬅ポジティブシンキングは精神力が大幅に上昇。しかしチームメイトから反感が

能力アップに必要不可欠!!

⬆➡雑用も立派な練習の一つ。周りの評判も良くなるし、精神力も多少ながらアップするのだ

サクセスプレイ中はオートセーブになった

今回の「サクセスモード」はコントローラパックなしでも、カートリッジ自体にオートセーブ機能がついているので、非常に便利になった。しかし試合の途中でリセットしてしまうと（いわゆるリセット技）、試合を投げ出したと思われて、チームメイトの評価がガクンと下がるので気をつけよう。

⬆サクセスファイルは最高2つまで。サクセス中にリセットを押しても、それまでのデータはオートセーブされる

試合中に電源オフにすると
⬆ピンチになったからといって、試合中にリセットしちゃダメ!!

⬇それまで築き上げてきた評価がガタ落ち

行動コマンド

サクセスモードで使用する8種類のコマンドを理解しよう

これから3年間の高校生活を送るうえで欠かせないのが、状況に応じて指示を出す8種類の行動コマンド。野球漬けの生活がずっと続くわけではなく、病気やケガをしたり、相談ごとがあったり、彼女とデートをしたり、能力をアップさせたりと、その使い道はかなり幅広い。前作との変更点も踏まえつつ、これらの行動コマンドについて説明していくので、各コマンドの役割、効果的な使い方を理解してほしい。行動コマンドの選択で、キミの高校生活が決まっていくのだ!!

ヤル気とタフ度
プレイヤーのやる気は、5段階で表示される。タフ度は、勉強したりすると減少し、練習中の故障率が上がる。ケガをしたくなければ、常に上げておこう

表情と体力
プレイヤーの体力に比例して、表情も変わっていく。体力が満タン時のときは、ホクホク顔になる

チームデータ
野球部全体のデータが表示される。キャプテンとして練習を指示することで上がっていく

コマンド一覧
行動コマンドが表示される。ケガをした時のみ、治療のコマンドが追加される

野球の練習をします。

シャドウピッチングをするだす。
球速が速くなった気がした。
疲れがたまった。

投手の場合は画面上のステータス画面が違う

練習 パラメータを上げる

練習のコマンドは、守備位置を野手にしたか、投手にしたかでその内容は大きく変わってくる。野手の場合はおもにバッティングと守備練習が中心になっており、投手の場合はピッチング練習が中心となってくる。練習によって得られるポイントは違うので、自分の上げたい能力に合わせて選ぼう。

守備練習で敏捷、技術ポイントを稼ぐ

変化球練習では5種類の球種から選択

詳しくはP18から

勉強 タフ度の減少に注意

勉強をして学力が上がると、さらに高度な練習ができるようになる。また、勉強をすると体力が回復するのだが、その代わりタフ度が減少するので、注意して練習しないとケガをしてしまう。

学力とともに疲れがとれるのが特徴

学力が上がれば練習もレベルアップしていく。また試験前は勉強しておかないと、追試になるぞ

ケガした時のみ表示 ケガの治療

このコマンドは、ケガや病気をしたときに表示される。病気は彼女とデートをすることで治る場合もあるが、基本的に病院に通うこととなる。ケガの場合は「4」と同じく6種類あり、それぞれ治る期間が1〜6週間とさまざま。

病気やケガは病院に通って治療してもらう。1週間で治ることもあれば、予定より長引くことだってある

ケガ一覧表

ケガ	説明
打撲	完治するのに最低1週間は必要
ねんざ	完治するのに最低2週間は必要
脱臼	完治するのに最低4週間は必要
骨折	完治するのに最低4週間は必要
アキレス腱断裂	完治するのに最低6週間は必要
複雑骨折	完治するのに最低6週間は必要

病気一覧表

病気	説明
虫歯	バレンタインにもらうチョコレートの食べ過ぎでなることがある
しゃく	いわゆる腹痛。これにかかると、練習することができなくなる
花粉症	ゲーム開始当初からかかっていることが多い。やる気が下がる
不眠症	眠れなくなり、疲れがたまっていく。完治するのに2週間は必要

相談 困った時には頼ろう

通常は5人しか相談相手がいないが、彼女ができることでコマンドは1つ増える。相談することによって、「弱気」などの良くない特殊能力が治ったりするのだ。相談の内容によって、相談する人を変えていくのが望ましい。

彼女の場合はデートのコマンドとなる

相談者たち一覧表

- たまに相談すると、根性を叩き直され、「弱気」が直ることがある
- 谷田さんは、ゲームシステムに関する質問に答えてくれる
- チームメイトが増えていけば、相談する相手の項目も増えていく
- マネージャーが作る特製スタミナドリンクは、体力とタフ度が回復
- 彼女ができると、このコマンドでデートに誘うことができる
- 「恋の病」や「弱気」になったときに相談すると、直ることがある

キャプテンは指揮官 チームの能力と練習

このコマンドでチームのメンバーの能力をチェックできる。また自分がキャプテンになった場合には、他のメンバーに練習を指示することも可能だ。メンバーの能力を補う練習を指示していこう。

各選手に練習を指示!!

各選手ごとに違う練習を指示することもできるし、「打力重視」などの固定の練習の指示も可能

投手の練習項目
○コントロールUP
○スタミナUP
○球速UP
○変化球UP

野手の練習項目
○ミートカーソルUP
○パワーUP
○走力UP
○肩力UP
○守備力UP

詳しくはP23から

マニュアル時のみ使用 能力を上げる

プレイヤータイプを「マニュアル」にした場合、このコマンドで溜まったポイントを使って各能力を上げることができる。練習の成果が数字で現れるのだ。

①練習をコツコツやる

ミートカーソルを上げるには一番！

②試合で結果を出す

試合で活躍すればボーナスポイント！

そして 能力アップ！

上げたい能力に合わせて能力アップ!!

自分の能力をチェック キャラクタデータ

自分のステータスや特殊能力をこのコマンドで確認することができる。覚えた特殊能力は、一覧表でひとめで分かるようになっている。また特殊能力は『5』から新たに加わったものもあり、その種類もかなりの数となってきた。今回紹介した以外にも、新しい特殊能力は存在するらしい。

これは「アベレージヒッター」を取得した「だにえる」選手。ステータスもなかなかのものだ

かなりの選手に育て上げた「ふぁみ」選手。しかし「短気」の特殊能力がついてしまったのが残念

『5』で加わった新特殊能力

能力	説明
投了	ある程度点差のついた試合で負けていると、能力が下がってしまう
ムード○	試合出場の間は、チーム全員の打力と投手のコントロールがアップ
ムード×	試合出場の間は、投手のコントロールがダウンする
短気	試合出場の間は、チーム全員の打力と投手のコントロールがアップ

常に気を配ろう みんなの評価

「サクセスモード」をやる上で、常に気にしなければならないのがみんなからの評価。評価する人はスカウト、監督、キャプテン、チームメイトの4人。それぞれの評価を上げないと、練習や試合に響くので注意。自分がキャプテンの場合は、キャプテン評価はなし。

評価の度合いによってコメントは違う

評価する人々	ポイント
スカウト	試合で活躍したり、スカウトが見守る練習でアピールすることで評価が上がる
監督	普段の練習をコツコツ重ねることで評価される。スカウトからの噂で評価が上がることもある
キャプテン	練習することで評価が上がる。キャプテンの評価次第で試合に出場できるかどうかが決まる
チームメイト	練習を通じて評価が上がる。評価されないと、仲間の協力が必要な練習ができないので注意

練習コマンド

レベルが付き、より多様になった練習をすべて紹介

今作は全部で11タイプの練習がある。変化球練習を除く10タイプの練習はそれぞれ3段階のレベルに分かれる。つまり全部で31の練習がある訳だ。その効果は下の表の通り。

レベルが高いほど効果が大きい

練習は、一定の条件を満たすと、ワンランク上の練習ができるようになる

画面の下の練習アイコンにレベルが表示されている。まだすべてレベル1だ

変化球練習のみレベルなし

練習のうち唯一レベルがないのが、変化球練習。5種類の変化球の中から1つを選んで練習し、一定の経験値がたまるとその変化球の変化量が1上がるというもの。

変化球練習の効果

- ○変化球UP
- ○キャプテン評価UP
- ○監督評価UP
- ○体調DOWN
- ○球速DOWN

練習した変化球の経験値が一定まで達すると、変化球の曲がりが1段階大きくなる。このへんは前作と変わらない

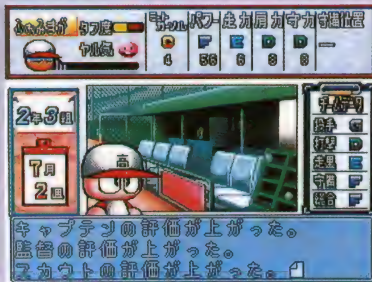
1人のピッチャーが覚えられる変化球の数は前作と同じ5種類

サクセスモード練習とその効果（変化球練習を除く）

タイプ	雑用			走り込み			筋トレ			打撃練習			守備練習			ダッシュ			柔軟			精神鍛練			球速練習			投げ込み		
レベル	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
練習	雑用	球みがき	球ひろい	ランニング	タイヤひき	鉄ゲタ	腕立て	ダンベル	バーベル	素振り	トスバッティング	マシン打撃	ノック	近距離ノック	実戦守備	スプリント	ハードル走	パラシュートダッシュ	ストレッチ	メディスンボール	PNF	ポジティブシンキング	イメージトレーニング	めいそう	遠投	シャドウピッチング	チューブトレーニング	投げ込み	的当て	コース投げ込み
筋力			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																		
敏捷			○				×	×	×				○	○	○	○	○	○												
技術				×	×	×	×	×		○	○	○	○	○	○				○	○	○									
精神力	○	○	○												○							○	○	○						○
球速																									○	○	○	×	×	×
コントロール																									×	×	×	○	○	○
スタミナ				○	○	○													○	○	○									
やる気																						○	○	○						
体調	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×
タフ度				○	○	○	○	○	○										○	○	○				○		○			
監督評価	○	○	○	○	○	○							○	○	○							×	×	×	○	○	○	○	○	○
キャプテン評価	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				×	×		○	○	○	○	○	○
チームメイト評価	○	○	○										○	○	○							×	×	×						

※表中の○はそのステータスが上がることを、無印は変わらないことを、×は下がることをそれぞれ表します。

野手 キャンプがなくなり地道に練習

前作では、キャンプでの打撃練習で、経験点を大量に稼ぐというのが必勝法だったが、今作の野手はコツコツとためざるをえなくなっている。ただ、地区予選や甲子園など、試合の後にはボーナスの経験点が入るようになっている。

試合後にはボーナスの経験点が入る

打撃練習のようなお得な練習はないので、素振りやノックなど普段の練習で伸ばしていくしかなくなった

「4」

前作の打撃練習は、獲得した経験点がそのまま筋力ポイントと技術ポイントになり、一気に能力を伸ばすことができた

投手 球速とコントロールの兼ね合いに注意

今作は、シャドウピッチングでコントロールが下がるため、よりコントロールと球速の関係が難しくなっている。また、前作ではスタミナアップには走るしかなかったが、今作は柔軟体操でも伸びるようになったのもポイント。

柔軟が重要！

柔軟系の練習でスタミナがアップする

投げ込みはコントロールが上がる。ただし球速が下がることがある

遠投は、今作では球速アップのための練習になった。また、コントロールが下がる

レベルUPには3通りの方法

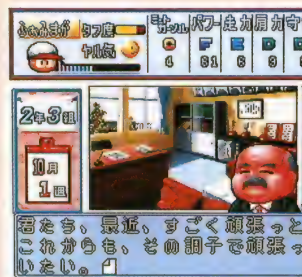
練習のレベルは、大きく分けて次に挙げる3種類の方法でアップすることができる。また、どのタイプの練習が、3種類の中のどの方法でレベルが上がるのかは、左の表にまとめてあるので、参考にして欲しい。

学力を上げる

勉強コマンドで、一定まで学力を伸ばすと上がるというもの。実際にレベルが上がるのは、その夕イプの練習をした後。つまり、学力を上げた後、ストレッチをすればレベル2のメディスンボールができるようになるわけだ。

学力は勉強のコマンドで上げることができる。その時、イベントなどでより大きく上がることもある

校長に買ってもらう

校長先生が、その練習に必要な機材を買ってくれる。機材は、どの練習のレベルを上げたいかでプレイヤーが決める。地区予選で勝ち進むなど、一定の条件でこのイベントの発生率が上がる。

試合で勝てば校長先生もゴキゲン！

校長先生から必要な機材を聞くために呼ばれた。自分の伸ばしたい能力によって入れてもらう機材を選ぶことができる

その他のイベント

キャプテンの一声や、謎の人物からのプレゼントなど、イベントでレベルが上がる。基本的にランダムイベントなのでなかなか起こすのが難しいが、なにか法則がありそうだ。

何者からか鉄下駄を送られ、鉄下駄が可能に

新入生の駒坂君の発言で、単なるノックから、より効果の高い実戦守備を取り入れることに決定

練習レベルアップ一覧

方法	種類	練習
学力で上がる	雑用	○球みがき Lv.2
		○球ひろい Lv.3
	柔軟	○メディスンボール Lv.2
		○PNF Lv.3
	精神鍛錬	○イメージトレーニング Lv.2
		○めいそう Lv.3
	投げ込み	○的当て Lv.2
		○コース投げ込み Lv.3
校長先生に買ってもらう	走り込み	○タイヤひき Lv.2
	筋トレ	○ダンベル Lv.2
		○バーベル Lv.3
	打撃練習	○トスバッティング Lv.2
		○マシン打撃 Lv.3
	ダッシュ	○ハードル走 Lv.2
		○パラシュートダッシュ Lv.3
	球速練習	○シャドウピッチング Lv.2
		○チューブトレーニング Lv.3
イベント	走り込み	○鉄ゲタ Lv.3
	守備練習	○近距離ノック Lv.2
		○実戦守備練習 Lv.3

ステータス攻略

伸ばしたい能力によって効果的に練習を使い分ける

練習で得た筋力、技術などのポイントを使って選手の能力を伸ばしていくというのは前作とまったく同じ。ここでは、伸ばしたい能力によってどの練習を使ったら最も効果的なのかを解説していくぞ。

練習で得た経験点を使いステータスを伸ばす

やる気が大切!!

今作では、やる気も練習結果に影響を与えるようになっている

打撃練習が基本 ミートカーソル

ミートカーソルには筋力ポイントと技術ポイントが必要。特に技術ポイントが重要になってくる。効果的な練習は、筋力ポイントと技術ポイントの両方が上がる素振りなどの打撃練習。できれば体力の回復にも、勉強よりストレッチなどの柔軟系を使いたい。ただしあくまで基本は打撃練習だ。

素振りなど打撃練習系で上げる。マシン打撃なら言うことなしだ

効果的な練習

打撃練習	○素振り Lv. 1 ○トスバッティング Lv. 2 ○マシン打撃 Lv. 3

筋トレ一本やり パワー

パワーは、筋力ポイントのみで上げられる能力。当然、効果的な練習は、腕立てのような筋トレ。ただ、敏捷ポイントと技術ポイントを下げてしまうことが多いので注意。また、ほかの能力を上げた後に、筋力ポイントが余っていればそれでパワーを上げておくのもいいだろう。

筋トレは大きく筋力ポイントが上がるのでパワーアップにはこれを使えばOK

余ったポイントで

少し筋力ポイントが余れば伸ばせる

効果的な練習

筋トレ	○腕立てふせ Lv. 1 ○ダンベル Lv. 2 ○バーベル Lv. 3

ダッシュと守備練習 走力

走力を上げるのに必要なのは敏捷ポイントと技術ポイント。効果的な練習はノックなどの守備練習と、スプリントなどのダッシュ。ダッシュでは敏捷ポイントの上がりは大きいが技術ポイントが上がらない。ダッシュで敏捷ポイントを上げておいてから、守備練習で技術ポイントを上げるのが基本。

ダッシュ系の練習は大きく敏捷ポイントが上がる。ほかに下がるポイントもない

敏捷のほか、技術ポイントも必要なので、ノックなどの守備練習も必要

効果的な練習

ダッシュ	○スプリント Lv. 1 ○ハードル走 Lv. 2 ○パラシュートダッシュ Lv. 3
守備練習	○ノック Lv. 1 ○近距離ノック Lv. 2 ○実戦守備 Lv. 3

筋トレのあとに守備練習 肩力

肩力で必要になるのは、筋力、敏捷、技術の3つ。ただし、そのなかで大きく必要になるのは筋力ポイントで、敏捷、技術ポイントはほとんど必要ない。腕立てなど筋トレで筋力を上げて、取る直前に守備練習をすればいいだろう。やはり、筋トレで敏捷、技術ポイントが下がるのには注意。

肩力にも筋トレ系が一番効果的

ポイントを使ってから

技術ポイントなどは使い切ってから、筋トレをやったほうがいい

効果的な練習

筋トレ	○腕立てふせ Lv. 1 ○ダンベル Lv. 2 ○バーベル Lv. 3
守備練習	○ノック Lv. 1 ○近距離ノック Lv. 2 ○実戦守備 Lv. 3

守備 精神力が必要

守備力は敏捷、技術、精神力の3つのポイントが必要。一番大きく必要なのは技術ポイント。しかし気をつけなければならないのは精神力ポイントが必要な能力だということ。これを忘れているといつまで経っても伸びない。守備練習で敏捷、技術を上げたら精神鍛練系の練習で精神力を上げよう。

精神力がないと守備力は上がらない

精神力ポイントを上げるにはポジティブシンキングなどの精神鍛練系の練習がいい

効果的な練習	
守備練習	○ノック Lv. 1 ○近距離ノック Lv. 2 ○実戦守備 Lv. 3
精神鍛練	○ポジティブシンキング Lv. 1 ○イメージトレーニング Lv. 2 ○めいそう Lv. 3

球速 『4』との違いに注意

「4」では遠投は投手のタフ度と筋力ポイント上げるための練習で、シャドウピッチングは球速とコントロールの両方を上げる練習だったが、今作では両方とも球速を上げるための練習になり、コントロールが下がるようになった。前作と大きく変わっているので注意。ただし、遠投で投手のタフ度が上がるのは変わらない。

シャドウピッチング

コントロールが下がるようになった

遠投

タフ度を上げるだけではなくなった

効果的な練習	
球速練習	○遠投 Lv. 1 ○シャドウピッチング Lv. 2 ○チューブトレーニング Lv. 3

学力でガンガン伸びる コントロール

コントロールは投げ込み系の練習で上げる。ただし、どれも球速が下がるので注意。また、投げ込み系は勉強でレベルアップするのも特徴だ。

勉強も必要

レベルが上がるのは練習をした直後

コントロールを上げる投げ込み系の練習は学力を上げればレベルも上がっていく。どんどん上げていこう

効果的な練習	
投げ込み	○投げ込み Lv. 1 ○的当て Lv. 2 ○コース投げ込み Lv. 3

走り込みより柔軟 スタミナ

前作では投手のスタミナは、練習では走り込みでしか上がらなかった。今作では柔軟系でも上がるので、体力回復、タフ度アップも兼ねてこちらの方がいいだろう。

効果的な練習	
柔軟	○ストレッチ Lv. 1 ○メディスンボール Lv. 2 ○PNF Lv. 3
走り込み	○ランニング Lv. 1 ○タイヤひき Lv. 2 ○鉄ゲタ Lv. 3

疲れが大きい

走り込み系の練習は疲労がたまる

ストレッチなどの柔軟系の練習でスタミナが上がるようになったのは大きい。体力回復も同時にできるからだ

ケガへの予防線 タフ度

ケガはサクセス最大の敵。今作は画面にタフ度が表示されるようになったので、常にチェックできる。タフ度は投手なら柔軟系か遠投で、野手なら柔軟系の練習で上げるのがいいだろう。走り込み系は疲労が大きいのが欠点だ。

効果的な練習	
走り込み	○ランニング Lv. 1 ○タイヤひき Lv. 2 ○鉄ゲタ Lv. 3
柔軟	○ストレッチ Lv. 1 ○メディスンボール Lv. 2 ○PNF Lv. 3
球速練習	○遠投 Lv. 1

疲れをとりつつ

走り込み系よりは、柔軟系がオススメ。特にレベル3のPNFは体力の回復量が多い

ランニングやタイヤ引きなどの、走り込み系の練習ではタフ度が大きく上がるが、体調が大きく下がるので注意

ゲームの流れ

キャプテンになることが一流選手への必要条件

キャプテンになれば、チームメイトの練習スケジュールを決められたり、自分で試合を操作できる。試合後の監督やスカウトの評価なども変わってくるのだ。

⬆先代キャプテン、鮫島先輩からキャプテンの座を譲り受ける。これが、一流選手への第一歩となるのだ！

⬆試合後のボーナスも、キャプテンの時と、一選手の時とでは変わってくる。当然キャプテンのほうがいい

チームメイトスケジュール一例

ミートカーソルUP → パワーUP → 守備力UP

チームメイトの評価が必要

キャプテンになるには、2年の8月の4週までにチームメイトの評価が、一定以上なければならない。もし、2年の7月に入ってもチームメイトの評価が低いままだったら、雑用などをしてチームメイトの評価を上げておいた方がいいだろう。

⬆キャプテン候補が、自分と矢部君の2人に。当然こうなったら引き受けよう

こうなればOK

⬆このくらいの評価にしておけばまず大丈夫

甲子園で優勝するためのチーム育成講座

甲子園に出場、優勝するためには、自分の能力だけでなく、野球部全体の実力を上げることが不可欠。練習のコマンドは左の9つだが、ここでは、これらのコマンドを、いかに効果的に使っていくかを解説しよう。

野手練習コマンド

コマンド	内容
ミートカーソルUP	野手のミートカーソルを大きくして、打撃力を上げる
パワーUP	野手のパワーを上げて、チームの打撃力を上げる
走力UP	野手の走力を上げて、試合で走塁を有利にする
肩力UP	野手の肩力を上げて、チームの守備力を上げる
守備力UP	野手の守備力を上げて、試合でエラーを少なくする

投手練習コマンド

コマンド	内容
球速UP	ピッチャーの球速を上げ、チームの投手力を上げる
コントロールUP	ピッチャーのコントロールを上げる。あまり使わない
変化球UP	変化球のほか、コントロールも上がるようだ
スタミナUP	松倉以外の投手のメインになる練習

期間は10カ月常に細かくチェック

キャプテンになれるのは2年の8月4週なので、当然チームメイトに指示を出せるのはそれ以降ということになる。サクセスは3年の夏で終わりになるため、その期間は約10カ月。この短期間で強くするためには、常に選手の状態を細かくチェックして、こまめに指示を出していくことが必要だ。

⬆チームメイトに指示できるのはこの週から。無駄な時間は一切ない。来年の夏までに最強チームを作るのだ

⬆とりあえず、ミートカーソルを大きくするようみんなに指示をだした。しかし、このあとチェックしないで放っておくと

Bで充分!!

⬆Bになった後も同じ練習をやり続ける

練習メニューをCOMに任せることも

コンピュータに打力重視、走力重視などまかせることもできる。ただ、決定した練習メニューをコンピュータが途中で変えることはないので、やはり時々チェックして練習を変えてやる必要がある。

⬆打力重視にすると、ミートカーソルがE以下の選手はミートカーソルUPを、それ以外の選手はパワーUPを行う

⬆守力重視にすると、ほとんどの選手は、守備力と肩力の練習になる。打撃の腕に自信のある人はこれを使うのもいい

方針	内容
打力重視	打力を上げるためミートカーソルとパワーだけを徹底的に上げようとする
走力重視	走力を上げる。いつまでも走力UPの練習だけを、延々とやり続ける
守備力重視	守備力を上げるため、守備力UPと、肩力UPの練習が中心になる
球速重視	ピッチャーに球速UPの練習だけをいつまでもやらせる
変化球重視	変化球を伸ばすため、変化球UPの練習をいつまでもやり続ける

試合後のボーナスポイントも変わる

試合が終わると、ボーナスで筋力や敏捷ポイントなどの経験点や監督やスカウトの評価が上がったりする。この時のボーナスポイントもキャプテンかそうでないかで変わってくる。キャプテンになって試合に出れば、それだけ試合後のボーナスポイントも高いのだ。

便乗でもいいが…

キャプテンでなくても甲子園に行けばそれなりの経験点が入る

やはり自分がキャプテンだと、試合に勝ったときのボーナスの経験点や監督、スカウトの評価も変わる

私にまかせろ。必ずプロ野球選手にしてやるよ。

スカウトも太鼓判を押してくれる

自分の腕しだいで試合に勝てる

キャプテンになれば、試合で7回から全選手を操作することになる。つまり、自分の操作さえうまければ試合に勝てるということ。弱小チームでも甲子園に出ることができるわけだ。

キャプテンでないと自分の打席しか操作できないので、勝てるとは限らない

キャプテンなら自分の腕で、試合に勝てる。もちろん矢部君だって操作するのだ

キャプテンの場合、自分が操作する7回までに極端な差がつくことはない

自分の操作しやすいように育てる

チーム作成のコツは強いチームを作るより、いかに自分に操作しやすいチームを作るかだ。例として2タイプの方法を紹介するぞ。

徹底して打撃型

全員のミートカーソルを初めに徹底してあげ、その後パワーを伸ばす方法。打撃に自信のない人向け。変化球打ちもそれほど苦にならないのが利点。

ここまでデカく

ミートカーソルを大きくしてとにかく打ちやすくする

巧走堅守型

打撃に自信のある人向け。初めに守備力や走力を上げ、点を取られないような堅い守りにする。打撃はパワーを中心に指示を出して各打者がホームランを狙えるようにしたいところ。

守備力は、ミートカーソルより上がりにくいので、あまりに上がらないようだったら、肩力やパワーに切り替えよう

松倉以外の投手はスタミナ重視

育成するピッチャーは、常に2人。このうちの1人、リリーフの松倉は球速、変化球ともに高く、いいピッチャー。しかし、もう1人の先発ピッチャーはかなり能力が低い。彼の能力は、まずスタミナから伸ばす。7回になり、自分で操作できるようになった時、すでに松倉に交代していると、後がないため、かなりヤバイからだ。

こうなるとヤバい

7回に松倉がマウンドにいたらピンチ

とにかく初めはスタミナを伸ばして、長い回を投げられるようにする。スタミナがAになったら次は球速だ

ピッチャースケジュール

スタミナUP → Aになったら → 球速UP

ショートの選手は代打のスペシャリストに

3年時の4月に入部してくるショートの駒坂は初めから能力が高く、必ずレギュラーになる。つまり、それまでのショートの選手は控えにまわるわけだ。当然、守備の機会がほとんどなくなるその選手は、打撃を伸ばした方がお得。代打のスペシャリストにしよう。

駒坂君は、入部したときから俊足、強肩、堅守のすばらしい能力を持っている。そのためショートの選手は補欠になる

代打の専門家に育てよう

ショートスケジュール

ミートカーソルUP → Bになったら → パワーUP

育成攻略

首尾よく3年間でプロになるためのコツは

ただ、漠然と練習していても能力や評価はなかなか上がらない。ここでは、強い選手を作り、さらに、首尾よくプロに入るためのポイントを解説するぞ。

練習も勉強とやる気が肝心

前作では、やる気は試合のときの選手の能力くらいしか影響がなかったが、今作では練習や勉強に影響するようになった。やる気がないときとあるときでは、練習で上がる経験ポイントがまるで違うのだ。勉強でも具体的な学力の数値は表示されないが、やる気があった方が学力が伸びるようだ。

ちっとも上がらない!!

⬆⬆やる気がないときに練習をしてもなかなか能力が上がらない。練習の前にやる気を上げよう

チームメイトの評価を誰よりも優先

スカウトを別格とすれば、チームメイトの評価は最も重要。キャプテンを決めるだけではなく、打撃練習などで打ちやすい球を投げてくれたりするのだ。

心の友よ!!

⬆スカウトが見に来たとき、打撃練習でど真ん中に投げてくれる

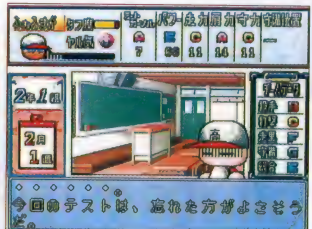
マネージャーと仲良くしよう

疲れたときにマネージャーに相談すると、疲れが取れることが多い。サボり癖や弱気などのステータス異常も直してくれるぞ。

こんな人は私に相談して♥

- ○最近疲れ気味だ
- ○どうもやる気が起きない
- ○練習をサボるくせがついた
- ○自信がなく弱気になる

毎年2月1週は期末テスト

舞台が高校だけに、毎年2月の1週には、期末テストが待っている。ここで、赤点を3つ以上取ると、2月いっぱいは勉強しかできなくなってしまうのだ。ある程度普段から勉強をしておこう。

⬆テストで失敗すると、この後1ヵ月間勉強しかできない。そうなったら大きなロスになってしまう

合宿中でも練習は普段と変わらず

前作では、2月と11月にキャンプがあったが、今作では7～8月に合宿が待っている。特に練習メニューに変化はないが、たまに監督によるシゴキがおきるため、体調とタフ度はなるべく上げておいた方がいい。

⬆合宿といってもそれほど特別なことはしない

チームメイトの評価

（高い）
- スッゲェいい奴だな。いっしょに野球ができてうれしいよ。
- お前はいい奴だよ。みんなそう思ってるぞ。
- けっこういい奴だな。いっしょにがんばろうぜ！
- いっしょにがんばろう。
- まぁ、がんばってはいるけど…。
- はっきり言って、たよりないなぁ。

（低い）

監督の評価

（高い）
- お前は俺の自慢だ。プロ野球を、変えてこい！なかなかやるじゃないか。プロでメシが食えるぞ。頼りにしているぞ。日本でもお前ほどの奴は、そうはいないからな。期待しているぞ。まぁ、全国レベルの連中と比べると見おとりするが。まぁまぁだな。試合で使えるようにはなったな。もっときたえれば…なんとかなるかもな。練習だ！球になれてきたか？ 光るモノはあるんだが、みがき方が足りないぞ。高校野球のレベルじゃない。もっともっと練習だ！早く野球の基礎を身につけてくれ。今のままじゃ使えん。

（低い）

スカウトの評価

（高い）
- 君はプロ野球を変える男だ。最高の契約を用意するよ。絶対ウチにきてくれ！ぜひ、ウチに来てくれ！ 他のチームには行かないでくれよ。私にまかせろ。必ずプロ野球選手にしてやるよ。プロになる気がある？ もうちょっとだけアピールするものがあればなぁ。プロになる気がある？うーん…素質はあると思うんだが。おっ、がんばれよ。期待してるからな。私のことは気にせず練習を続けてくれたまえ。ああ、君ね。話は、また今度にしてくれ。君は誰だい？ そこ、じゃまだよ。

（低い）

矢部キャプテンの評価

（高い）
- うーん。ダメでやんすね。
- もっとがんばって欲しいでやんす。
- もうちょっとだけがんばって欲しいでやんす。
- 試合に出したいでやんす。
- 試合に出てもらうでやんす。
- 期待してるでやんす。
- たよりにしているでやんす。
- すごいでやんす。プロでも活躍して欲しいでやんす。

（低い）

鮫島キャプテンの評価

（高い）
- …ふふふ。たいしたやつだ。
- …男だな。
- …お前には、何も言うことはない。試合で見せてもらおう。
- 試合に出ろ。そこで価値を示せ。
- 試合で使う…かもしれんな。
- …がんばれ。
- …練習しろ。
- …何だ？

（低い）

谷田キャプテンの評価

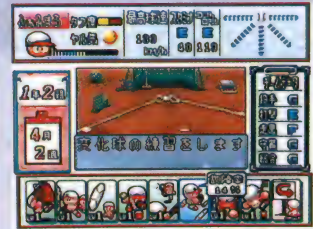
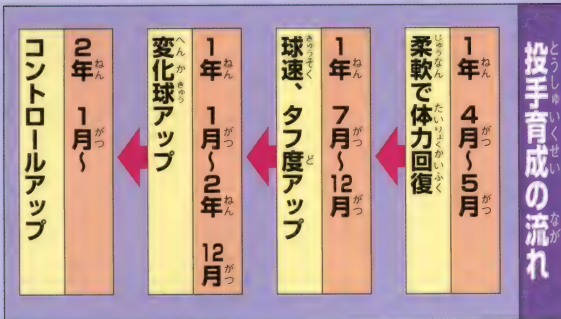
（高い）
- すごいな。君のような新人を待っていたぞ。
- うん、なかなかいいぞ。頼りにしているぞ。
- よくがんばっているな。試合でがんばってもらうぞ。
- なんとか使えるな。試合に出てもらうかもしれないぞ。
- ちょっと目立ってないな。もっとがんばれよ。
- ああ、今年の新人か。がんばれよ。
- ええっと…あっ、うちの新人か。
- 誰、君？ えっ野球部だって？

（低い）

※自分がキャプテンになった場合、矢部キャプテンの評価はありません。

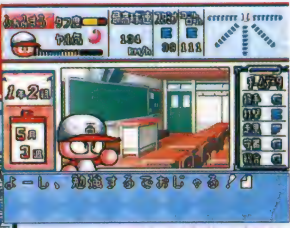
投手スケジュール

究極のエースを育てるための投手育成スケジュール

ここでは、投手を育成するための、スケジュールを解説するぞ。投手で難しいのは、チームメイトの評価をいかに上げるか。キャプテンになるためには雑用をうまく織り込まなければならない。また、体力の回復は必ず柔軟で行う。スタミナが上がるからだ。

↑ピッチャーでもバッターでも、基本はタフ度をあげてケガをしないことだ。故障率14%は高すぎ

1年 4~5月 柔軟のレベルアップと体力回復

初めの2カ月は、徹底して体力回復。できればここで、柔軟系の練習のレベルを上げておきたい。勉強とストレッチで、メディスンボールを覚えておこう。

勉強＋ストレッチ

↑↑まずは勉強と柔軟系の練習。ここで柔軟系の練習のレベルを上げておくと、あとが楽になる

ここでの主な練習

○柔軟系

1年 7~12月 遠投で球速とタフ度を上げる

体力が回復したら、球速練習で球速を上げる。コントロールは気にしなくていい。目指す投手のタイプによっても違うが、最低でも140キロ以上にはしておこう。

↑まずは球速とタフ度を上げるところから。タフ度は常に最高の状態にしたい

コントロールは無視

↑まだコントロールは気にしなくていい

ここでの主な練習

○球速練習系
○柔軟系

1年1月~2年12月 2種類の変化球をマスターする

球速をある程度伸ばしたら変化球練習に入る。1年の1月くらいにはもう始めたいところだ。ここで、注意するのは変化球の種類は2~3種類くらいを極めた方がいいということ。それ以上になると変化量がどうしても少なくなってしまう。また、2月1週の試験と2年8月4週のキャプテン選考には注意。しっかり体調や評価を調節しておこう。

体調、やる気を合わせる

↑1月の4週には、試験に備えて体調、やる気とも最高に持ってきたい

評価をチェック

↑このくらいの評価ではキャプテンになれない。雑用系の練習をしよう

ここでの主な練習

○変化球練習
○雑用系
○柔軟系

2年 1月以降 球速に気をつけコントロールアップ

変化球のあとはコントロールアップ。投げ込み系練習をガンガンやろう。球速が下がったら、球速練習でフォロー。コントロールが満足いくところまで上がったら、また、弱いと思われる能力を上げて調節するのだ。

↓投げ込み系の練習でコントロールを上げる。球速はそれほど下がらないのでガンガン投げ込もう

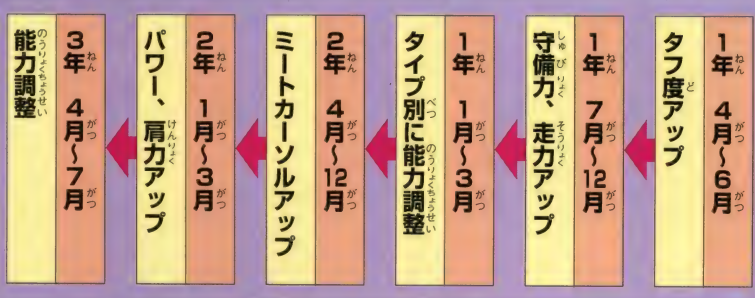
↑球速が落ちたら、球速練習系で戻しておく

ここでの主な練習

○投げ込み系
○柔軟系

野手スケジュール

オールA選手を育てるための3年間を解説

それでは野手のスケジュールを解説。まず、野手ではタフ度をまず上げること。野手で多用する、守備練習やダッシュなどは、故障率が高い。そのため常にタフ度はマックスにしておきたい。また、ここで解説するスケジュールは、選手の成長の仕方をマニュアルに設定して、自分で成長させるときのものだ。

1年 4~6月 まずはタフ度を上げることから

最初の2カ月はタフ度を上げることと、体調を回復させることが目的。また、この時点で病気を持っていたら直しておく。基本的に柔軟系の練習を行えばタフ度と体調の回復が同時に行える。また、初めは走り込み系の練習をしてタフ度を上げるのもいいだろう。

初めはランニングなど、走り込み系の練習でタフ度を大きく上げてもいい

ここでの主な練習

○柔軟系
○走り込み系

1年 7~12月 ノックで守備力、走力をアップ

タフ度が上がったら、ノックなどの守備練習を行い守備力を上げる。守備練習は、チームメイトの評価も同時に上がるので、一石二鳥。精神鍛練系の練習で精神力を上げておくのも忘れずに。余ったポイントがたまったら走力も上げる。

ノックなどの守備練習系は、チームメイトの評価が低いとできない。ことわられたら雑用系の練習を2～3回しよう

精神力も上げないとならない

ここでの主な練習

○守備練習系
○精神練習系

1年 1~3月 選手のタイプによって練習を変化

新年を迎えたら、選手のタイプによって、練習を変えていく。あくまで守備力を上げてもいいし、打撃を重視するなら、素振りなどの打撃練習に入ってしまってもよい。走力を重視するならスプリントなどダッシュ系に入ってもいいだろう。ただし、2月1週のテストだけは気をつけること。

打撃重視

打撃力を重視するなら、素振りなどの打撃練習系にうつし、ここからミートカーソルを大きくしていく

走力重視

走力重視で育てるなら、ここからスプリントなどのダッシュ系の練習にうつって、敏捷ポイントを増やしてもいい

ここでの主な練習

○ダッシュ系
○守備練習系
○打撃練習系

ダイジョーブ博士が言いよってきたら

『パワプロ』サクセスの名物ドクター、ダイジョーブ博士はやっぱり今作でも登場する。前作までと決定的に違うのが、手術が選択式になったこと。今までは手術をOKすると有無を言わさず、能力アップや爆弾除去の手術をした。しかし、今作ではどの手術を受けるか選択可能になっているのだ。しかも、その成功率まで教えてくれる親切ぶり。さすがのダイジョーブ博士も、高校生を改造するのは良心がとがめるのか?

改造リスト

改造	内容
健康になる	病気や、肩やひじの爆弾などが確実に1つ取れる。かなりお得な選択肢
疲れをとる	体調を85%の確率で大きく回復できる。疲れているときは頼んでもいいだろう
体を丈夫にする	タフ度を大きく上げる。成功率は75%。体調が大きく下がるのが欠点
能力パワーアップ	40%の確率で能力アップさせてくれる。今作では投手の能力が下がらない!!

4つの選択肢から選択。育成が順調にいっているならあえて手術を受ける必要はない。無視してしまおう

2年 4~12月 素振りを中心にパワーを上げる

2年になったら素振りなどの打撃練習で、ミートカーソルを大きくする。ミートカーソルを取っていて、余った筋力ポイントがたまったら肩力をアップさせよう。8月4週前にはチームメイト評価のチェックも忘れずに。

↑ミートカーソルには、素振りなど打撃練習系の練習。筋力ポイントが余るようだったら、肩力やパワーアップに使おう

↑トスバッティングならなお効果的だ

ここでの主な練習

○打撃練習系

2年 1~3月 筋トレで肩力、パワーを上げる

ミートカーソルを大きくしたら筋トレ系でパワー、肩力を上げるのだ。肩力を上げるときだけノックなど守備練習も必要になる。

↑パワーを上げるなら、ひたすら腕立てふせなどの筋トレ系練習をやればいい

↑肩力を上げるときは守備練習系も必要

ここでも主な練習

○筋トレ系
○守備練習系
（肩力のときのみ）

3年 4~7月 最後の調整 低い能力を上げる

3年になったら自分の能力で低いものを上げていく。パワー、肩力なら筋トレ系を、ミートカーソルなら打撃練習を、といった具合だ。また、アベレージヒッターなど特殊能力もまだなら、ここで取っておくのもいいだろう。

↓この時期になれば、どの能力もそこそこのものはあるハズ。苦手なものをカバーしていく練習をしよう

↑特殊能力を取っておくのもいいだろう

ここでの主な練習

○筋トレ系
○打撃練習系
○守備練習系
○ダッシュ系

行く手を阻むライバル高校

地区予選と、甲子園では、さまざまな高校が、パワフル高校の行く手にたちふさがる。ここでは、それらの高校を、それぞれの特徴とともに紹介しよう。

↑甲子園に出てくる高校もかなり変わったところが多い。流星高校は、みんな足が速い選手ばかりだ

↑雪国高校とも、甲子園で対決。北国の高校らしく、派手さはないが、堅実な強さを持っている

赤とんぼ高校

1年の夏の地区予選、1回戦の相手。正直いってまず負けることはない

きらめき高校

1年の夏の予選準決勝の相手。校庭には伝説の樹が生えているのか？

極亜久商業

1年の秋と2年の秋の地区予選の1回戦の相手。デッドボールが多い

白鳥学園

2年の秋の予選準決勝の相手。野球の名門校で、なかなかの実力

山ノ宮高校

2年の夏の予選1回戦と秋の準決勝の相手。たいして強くない

そよかぜ学院

3年の夏の予選1回戦の相手。ナックルの阿畑君以外は下手な選手ばかり

大日本高校

2年の秋の予選準決勝と3年夏の予選準決勝の相手。堅実な守備力を持つ

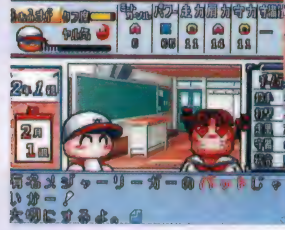
あかつき大付属

地区予選の決勝で必ず当たる。超高校級投手、猪狩君を擁する強豪

恋人解説

個性が付いてさらに楽しい? パワプロ式清純異性交友

彼女の数は、今作では数も増えて全部で6人。もちろん疲労回復や、病気治療など、今作の彼女たちも主人公を手助けしてくれる。また、前作の彼女は4人いたが、映画の好みが若干違うくらいで、誰を彼女にしてもイベントなどはほとんど同じだった。しかし今作の彼女たちは、それぞれに個性が設定されたのだ。誕生日にくれるプレゼントも違うし、好みのデートコースも違う。しばらく放っておいてもガマンしてくれるコもいれば、ちょっと連絡しないとすぐに怒るコも。さらに、彼女と一見関係ないような、イベントの発生率なども変わってくるようだ。いろいろな個性が見えることで、一見、彼女にしたくないような豪田さんも、つきあっていれば意外ないい点が見えてくるかもしれないぞ?

青木由利	金井靖子	天野華織	豪田佳代	花咲桜	緑川明美
主人公の同級生。比較的特徴が少なく普通の女の子といった感じだ	主人公の同級生でクラス委員。勉強が、かなりできるようだ	主人公のとなりのクラスのおとなしい女の子。映画が好きみたいだ	主人公のとなりのクラス。かなりの野球好き。帰国子女でもある	野球部のマネージャーだが、彼女になることも。イベントが豊富	外見天使、内面小悪魔。この子を彼女にし続けるには忍耐と努力が必要

プレゼントも違う

⇦⇨誕生日のプレゼントも違い、女の子が個性を発揮。それにしても豪田さんのプレゼントはすごい

⇧おとなしい天野さんは人が多いところが苦手。デートの場所の好みなども、女の子によって変わる

デートコースは全部で10種類

デートコースも、前作より増えて、ショッピング、バッティングセンター、海などが新たに加わった。やっぱり前作同様、公園はオススメのデートコースで、緑川さん以外の女のコは喜んでくれる。

⇩今作では2回連続で同じ場所でデートすると女の子は気分を害してしまう。えーと、前に行った場所は…

デートコース一覧

コース	内容	コース	内容
ショッピング	街で買い物をする。天野さん以外はたいてい喜ぶ	ラグビー観戦	前作同様、観戦すると体当たりを覚えることがある
映画	街で映画を見る。彼女によって好みの映画が変わる	バレーボール観戦	前作同様、観戦するとブロック○を覚えることがある
ゲームセンター	ゲームセンターで遊ぶ。金井さんには不評	プロ野球観戦	大抵の彼女に喜ばれるオススメコースの一つ
公園	11月～2月は寒いため彼女が不機嫌になる	バッティングセンター	主人公が打てれば、いろいろなステータスが回復する
サッカー観戦	行くとたいていケガをするので止めた方がいい	海	彼女の水着姿は、画面には残念ながら出ない

モテない男が彼女を作るには

彼女を作っておく方が、サクセスには断然有利、とはいっても今作の彼女はイベントでしかできないので、毎回都合よく彼女ができるとは限らない。イベントの中で一番重要なのは、昼休みのイベント。ここで主人公が選んだ選択肢によって、その後彼女ができることがある。また、花咲桜はゲームの初めから登場しているので、普段から彼女に相談したりしてゴキゲンを取っておこう。

通いつめろ!

⇩校内をウロウロしていたら豪田さんにばったりであった。なんだか怒っているみたいだけど…

⇧花咲さんにはゲームの最初から相談で会うことができる。部室に通え!

⇧教室は青木さん、金井さんに、校内は豪田さん、天野さんに、部室なら花咲さんに会えることが

若さゆえの過ち 恋の病

前作では悩まされた恋の病は今作でも健在。一定の確率で、のぼせて彼女に電話しかできなくなってしまうというアレだ。今作では父親に相談すれば目を覚ましてくれることが多い。しかし、彼女が豪田さんの時に恋の病になると、のぼせることが多いような気がするのは気のせいか?

目が覚めたぜ!!

⇧父親に相談したら、いきなり夜のランニングに連れ出されたおかげで雑念がさめた。ありがとう、お父さん!!

⇧のぼせ上がって、彼女への電話しかできなくなる。こら、目を覚まさんかい!!

⇩やっぱりあった恋の病。前作でこれに悩まされた人も多いはず。今作でもかなり強力

◆加藤先生の妹はいったいどこにいるのか

◆加藤先生に大きな注射をブチ込まれたことによって「一発病」になる

イベント

編集部で見つけた全イベント（3月10日現在）を大公開!!

プレイするたびに新しいイベントを発見できる今回の「サクセスモード」。このイベント探しがおもしろさの魅力となっているのだが、編集部ではあらゆるプレイを試した結果、かなりの数のイベント発見に成功した。今回はこれまでに見つけたイベントを全て紹介していく（3月10日現在）。中には甲子園に出場しなければ出現しないものや、偶然に発見したものなども収められているので、かなり貴重。編集部の血と汗と涙と、家に帰れなかった日々が詰まった結晶を、とくとご覧あれ！

全イベント一覧表（3月10日現在）

編	イベント	登場キャラ	選択肢	内容
友人編	AV	矢部くん 青木さん	2択	レンタルビデオ屋で、勇気を振り絞ってAVを借りようとしたら、店員は同じクラスの青木さんだった。その夜、家で鑑賞すると思わず絶叫!! やる気が上昇し、疲れがたまった
友人編	牛乳いっき	矢部くん	2択	矢部くんとコンビニ前で、牛乳早飲み対決が始まり、勝負に勝つと疲れが取れる。リターンマッチを仕掛けてくることもあるが、それで負けると腹を壊してしまうので注意
家族編	犬を飼う	犬 お父さん	なし	河原で捨てられている犬を発見。家に連れ帰り父親に相談してみるが…。状況によって犬を飼えたり、飼えなかったりするが、犬を飼えれば散歩するだけで体力、やる気が回復
家族編	最新マシン	親父	2択	父親が最新式のトレーニングマシンを調達してくる。これも状況によってマシンを使えたり、使いこなせなかったりする。うまくいけば筋力、技術ポイントが上がる
野球部編	人気者	ファン 監督	3択	甲子園出場後野球部が人気！ 女子高生からの声援に気軽に応えていくが、監督の逆鱗に触れてしまい少々ゲンナリ。しかし女子高生の声援は、やはり悪い気はしない
野球部編	贈り物	校長 野球部員	なし	「ガッツマスク」なる謎の人物から、鉄ゲタが野球部に送られてくる。この鉄ゲタを使用すれば、ランニング練習がレベル3まで上がる。しかし「ガッツマスク」の正体は不明
野球部編	レポート	なし	なし	野球部に、弱点克服のための練習方法が示されたレポートが届けられる。このデータのおかげで、チームメイトの能力がそれぞれ上がり、チームの弱点も確認できる
野球部編	一発芸	野球部員	3択	恒例の合宿で一発芸を披露することになる。この一発芸でキャプテンを笑わせることができれば、チームメイトとキャプテンの評価が一気に上がるが、受けなかったら評価激減
彼女編	猪狩反撃	猪狩兄弟 彼女	なし	彼女のことをしばらく放っておくと、猪狩くんと自分の彼女がデートしているところを、目撃してしまう。この日を境に彼女とは終わり。猪狩くんの手の早さには注意しよう
彼女編	告白	花咲さん	3択	神社で練習をしていると、たまにマネージャーが見にきてくれる。マネージャーとの接触を多くすると、彼女から意外な質問が飛び出すのだが、しらばっくれると元の関係に戻る
彼女編	悪い噂	豪田さん 矢部くん	なし	豪田香代と付き合うようになると、幸運に恵まれることも多いが、ルックス的にはヤッパリ…。校内でイチャついているところを矢部くんに目撃され、全校生徒の評価が下がる
彼女編	野球か彼女か	監督 彼女	2択	監督に「野球と彼女のどちらを選ぶか？」と選択を迫られる。野球を取れば彼女ともオワカレ。彼女を取ると退部…と思いきや、簡単に辞めさせてくれる監督ではなかった
町内編	期待	魚屋の松	2択	同じ町内の魚屋の松さんに甲子園に行けるかどうかを質問される。ここで弱気な答えを出しておくと、やる気が上がる。また、「さんま」や「たい」などの魚をくれることもある。

表のみかた

①	②	③	④	⑤	⑥
友人編	AV		矢部くん 青木さん	2択	レンタルビデオ屋で勇気を振り絞ってAVを借りようとしたら、店員は同じク…

①イベントの大まかなくくりとして、「〜編」としてグループ分けしている
②そのイベントの仮タイトル
③イベントで、一番重要な場面の画面写真
④そのイベントに登場する、プレイヤー以外のキャラクタの名前
⑤イベントで選択肢が表示される場合の、選択肢の数
⑥そのイベントの状況説明と、選んだ選択肢によるその後のゲームの流れ

編	イベント	登場キャラ	選択肢	内容
立ち話編	その①	監督 スカウト	なし	スカウトと監督は情報交換の機会が多い。あまり監督に評価されていないと、チームメイトの矢部くんをスカウトにプッシュしてしまう。矢部くんのスカウト評価が上がるのだ
立ち話編	その②	監督 スカウト	なし	この2人の会話にも、無意味なものが存在する。同じ学校の加藤先生の自慢を、スカウトにしていく。そんなことを言われても、スカウトとしては困ってしまうところだ
極亜久商業編	一球勝負	極亜久商業生	2択	神社で練習していると、極亜久商業高校の刺客に一球勝負を申し込まれる。相手はぶつける気なので必ずよけるようにしよう。球に当たると、骨折をすることがあるので危険
極亜久商業編	マシン破壊	極亜久商業生 野球部員	なし	せっかく校長に買ってもらったバッティングマシーンを、極亜久商業の刺客に壊されてしまう。これによって練習のレベルも下がり、チームメイトの評価も下がってしまう
極亜久商業編	作戦①	極亜久商業生 お父さん	なし	今度の作戦は、「世の中そんなに甘くない作戦」。ハートマークのシールが貼ってある手紙が自宅に届くのだが、中身はナント！ 不幸の手紙。親子で情けなくなる作戦だ
極亜久商業編	作戦②	極亜久商業生 矢部くん	なし	朝起きて見ると、自分の家のカベにビッシリと落書きされていた。もちろん極亜久商業のしわざで、題して「ベルリンアート作戦」。落書きを消していくうちに、疲れがたまる
極亜久商業編	作戦③	極亜久商業生 お父さん	なし	練習しようと思ったら、なぜか使おうとしたボールがすべてクサい。「ベルサイユガーデン作戦」と名付けられた、この作戦のおかげで心に深いダメージを負ってしまう
極亜久商業編	作戦④	極亜久商業生	3択	部室に入ると、不自然に詰まれた箱がいきなり崩れはじめた。すばやくよければケガをせずにすむのだが、たまによけても足元に箱が当たってケガをすることもある
極亜久商業編	作戦⑤	極亜久商業生 矢部くん	なし	この作戦は「赤い月作戦」。自分のサイフが部室から消えてしまい、矢部くんとともに懸命に探すのだが…。探し疲れたところに、ポンとサイフを残して逃げるふてぶてしい作戦
極亜久商業編	作戦⑥	極亜久商業生 矢部くん	なし	チームのユニホームがドロドロになってしまう「雨のルソン」作戦。チームメイトとキャプテンの評価が一気に下がるので、序盤では登場してほしくない作戦だ

全35点から判明する新要素の数々を公開！

テイル（仮称）

N64	イマジニア	アクションRPG
	発売日未定	未定
	予価6980円	未定
		未定
		未定

FROM ニンテンドウパワー

「ニンテンドウパワー」は、アメリカで販売されている任天堂のオフィシャルガイドブックなのだ！

Quest 64

海外版ネーム『クエスト64』

スクープ Scoop 1

世界観・戦闘・町の様子など、あらゆる点がパワーアップ！

しばらく音さたのなかった『エルテイル（仮称）』だが、今回入手したアメリカでの情報から、衝撃の事実が判明した。なんと、どうやら完成が間近に迫っているようなのだ！　ニンテンドウパワー誌では発売は6月と報じており、日本でもそのころに発売される可能性が高くなってきたぞ。実際に画面写真を見てもわかる通り、フィールドやダンジョン、町など、世界の様子がより明かになり、かなり開発が進んでいるのは間違いなさそうだ。格段にパワーアップしたグラフィックとともに、戦闘や登場キャラについての新情報もキャッチしたので、さっそく内容を報告していくぞ！

初めてみる場所。宙に浮かぶ道を進む

巨大な建造物も、かなりできている！

まだ見ぬ場所が続々と明かされる！

ジャン・ジャック

物語の主人公。魔法を操る能力をもつ「精霊使い」の見習い。メルロード精霊院から盗まれた一冊の書を取り戻すために旅に出た父を追い、自らも旅に出る決意を固める。

※掲載写真の黒枠はすべて加工を施したもので、実際の画面とは異なります。

未公開写真大放出!!

エル

日本から遠く離れたアメリカで『エルテイル』の最新画面をキャッチした！　そこから判明した衝撃の新事実を、余すところなく報告していくぞ!!

戦闘システムの改良！

むむっ、これは何だ？　今回入手した戦闘シーンの画面写真に、見覚えのない青い線を発見!?　どうやら開発が進む中、戦闘システムにも改良が施されたようなのだが、実はこの線こそが、戦闘における新しい要素の1つなのだ。32ページから、この線の正体を明かしていくぞ！

町がにぎやかに！

町の中の様子を示す画面には人々があふれ、にぎやかになってきた。お城やお店の中など、内装が整ってきた屋内の画面写真もたくさん入手したぞ。また、宝箱や秘密の扉探しなど、町でできる行動もさらに判明。以降のページでバッチリ紹介するぞ！

モンスターも進化！

主人公の背をはるかにしのぐ巨大なヤツや、ちょろちょろ動き回る小さいヤツなど、登場モンスターはさまざま。キャッチしたモンスターたちに加えて、今回発覚した、モンスターに関する予想外の㊙情報をお届けしていくぞ！

謎の人物
初めて目にする謎の人物。名前や素性は不明だが、黒いマントや腰に携えた剣、全身から漂う威圧感が印象的だ。はたして主人公との関係は?!

スクープ
Scoop2

リアルタイムで展開する戦闘にバトルエリアと行動エリアを導入！

戦闘では新たに、戦闘区域を示す「バトルエリア」と、主人公やモンスターの動き回れる範囲を示す「行動エリア」が設けられた。これら2種類のエリアは、八角形の青や黄色などの線で表される。敵と戦うときは、この線の中で移動や攻撃をしていくことになる。また、魔法攻撃を行うときは戦闘中に、使いたい魔法をメニューで選択する形になるようだぞ。

⬆魔法で攻撃する場合は、まず魔法の基本となる属性を選び、その中から唱えたい魔法を選択する

⬅➡魔法は4つの属性の組み合わせから選択。八角形のエリア内で、戦闘を繰り広げるのだ

ボタン操作で行う魔法攻撃はそのまま

魔法は火、水、土、風の4つの属性を組み合わせて発動する。戦闘中に魔法攻撃をするときは、4つの属性が対応するCボタンユニットを押して、発動する魔法を選択していくのだ。敵を倒して経験を積むと、魔法の4属性のレベルが上がっていき、使える魔法が徐々に増えていく。また、魔法はバトルエリア内なら、どこからでも敵にかけることができるぞ。

Cボタンユニット対応

⬅魔法はCボタンユニットで楽に選べる

登場するモンスター

新顔も気になるが注目はグラフィック。微妙な影や丸みなど、細部まで表現されて、ぐ〜んと質感が増している。また、左の画面写真の右上にはモンスター名が表示されているが、ほとんどのモンスターにはセリフもあるらしいぞ！

⬅凶悪な表情が見事なダークゴブリン

⬆鎧に身を包み、槍を振り回すナイトフロッグだ

⬅➡コボルトのズボンの影や、ウッドドールのカクカクした関節など、非常に細かいところまで表現されている

これが戦闘の流れだ！

戦闘の流れは下に示す通り、以前の情報からとくに変更はない模様。敵と遭遇すると視点が移行し、フィールドの一部が戦闘の場に。杖や魔法で敵に攻撃だ。

てくてく歩いていくと…

ワァ〜ッ、敵だぁ〜！

遠くから魔法攻撃！

杖で叩いちゃえ！

未公開写真大放出 エルテイル

世界にはこんな場所も！

世界にはここまでに紹介してきた以外にも、さまざまな場所が存在する。うっそうとした森を、道のない砂漠を、時には船で海を渡って、旅をしていくことになるぞ。

↑↓島国ならではの海辺や、大きな屋敷など、いろいろな景色が広がるエルテイルワールド。時間の経過とともに、辺りの明るさが変化する

↑↓木で建てられた小屋もあれば、色彩豊かなタイル貼りの噴水もある。世界の場所によって、町並みもさまざまなのだ

スクープ
Scoop3

エルテイルワールドが続々と判明 町での行動もより具体的に！

ここには『エルテイル』の世界の様子を示す、気になるショットを集めてみた。まず町の画面写真からは、パブのおやじや子供たちなど、さまざまな人々が生活しているのがわかる。重要な情報はどこで得られるかわからないので、いろんな人々との会話が必要になるぞ。また、情報収集以外にも探索する要素はたくさん隠されている。すでに気になった人もいると思うが、下の馬を捉えた写真に注目。冒険は歩きが基本だが、馬を入手すれば、馬での移動も可能になるのだ。また、宝箱や隠し扉など、隠し要素も満載のようだぞ。

↑人々は体形から服装までさまざまだ

↑子供たちは意外に貴重な情報源かも

↑旅人が立ち寄るパブは重要な情報源だ

↑馬に乗ればより早く移動できる。世界のどこかで主人公を待っているぞ！

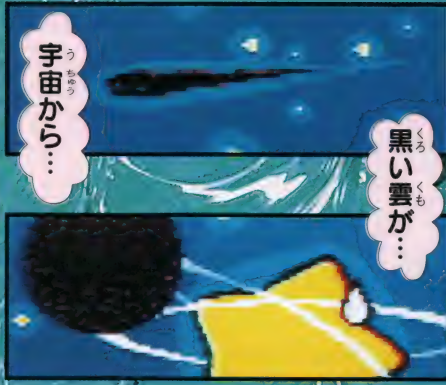
↑地面から吹き出すガスを前に「？」マークが出現。何か秘密があるに違いない

頭上に輝くマークに注目

入手した画面写真から主人公の頭上に「！」や「？」のマークが表示されているものを発見。画面の様子から、どうやら宝箱など、主人公の近くに何かあると表示されるものと思われる。そうであれば、いろいろなものの発見に大いに役立ちそうだ。こういった配慮がなされるとなると、探索要素はかなり豊富なのかもしれない。

↓隠されたものを発見すると「！」が表示されるのかも

↑建物の壁に隠し扉が隠されていることも

緊急 星のカービィ3

SFCでは新作がもう出ないと思っていたキミ!! まだまだSFCは健在なのだ。埃を被っている本体を引きずり出して『カービィ』の新作をプレイすべし!! N64やGBだけがゲームじゃないぞ!!

カービィと同じ能力を持ったお友だちのグーイが登場!!

今までもリックやカインといった動物の仲間がいたカービィに、まったく新しいお友達が登場。その名もグーイ!! 今までの仲間と異なり、グーイの能力はカービィとまったく同じ。跳んで走って、吸い込んでコピーする。姿はチョット無気味だけど、とっても優秀なパートナーだ!!

グーイは、プレイ中にAボタンを押せばいつでも呼び出すことができる。登場したグーイは、2プレイヤーが操作することもできるし、コンピュータに操作を任せることもできるのだ。

2PかCOMが操作する!!

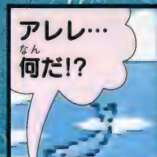
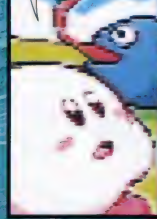
⬇グーイが必要なければ、吸い込んで飲み込めば消えるヨ

⬆グーイといっしょに冒険の旅に出発!!

史上最強のタッグ結成!!

⬇2人で力を合わせて戦えば、怖いものなしだ!!

⬆カービィと同じ能力を持っている。コピー能力だってこの通りまったくいっしょだ

速報

SFC復権の予感!! カービィと仲間が帰って来たぞ!!

SFC	任天堂	アクション
	3月27日発売予定	内部バックアップ（3）
	予価4800円	――

吸って飲み込んでコピーする カービィ定番の特技は8種類!!

カービィの技と言ったら、何はさておき敵の能力を横取りしちゃうコピー能力。今回のカービィには、全部で8種類のコピー技が使用できるようになっている。ステージの状況や敵の弱点に合わせて、臨機応変にコピー技を使用していこう。

コピー能力

コピーの仕方は前作と同じ。能力を持った敵を吸い込んで（Yボタン）、飲み込む（十字ボタン下）。その状態でYボタンを押せば敵が持っていた能力をコピー技として使用することができるのだ。

●火の玉になって直線的に飛行することができる

●口から冷気を吐き出して敵を凍らせることができる

●全身を針で覆い尽くす。ただし、移動はできない

●石になることができる。この能力も移動はできない

●ホウキで掃いた埃を敵にぶつけて攻撃する

●空中で使用するとゆっくり降下できる

●バチバチっと電気を放出して攻撃。移動はできない

●ブーメランを投げて攻撃することができる

新キャラが3体追加され仲間は全8体 コピー能力との合体攻撃は全48種類!!

グーイとは違う意味で、カービィの冒険を助けてくれる仲間の動物たちがいる。前作では、クー、カイン、リックの3体だけだったが、今回は新たに3体の動物（中には謎の生物も含まれるが…）が加わり、仲間は全部で6体に。仲間とカービィ（又はグーイ）が合体することで、イロイロな攻撃が可能になる。コピー能力のように、臨機応変な使い分けが肝心になるのだ。

8体の仲間を紹介

COO クー
突風や強風も気にすることなく空を飛ぶことができる

CHUCHU チュチュ
天井に張りついて進むことが可能。チョットだけ空も飛べる

RICK リック
滑りやすい氷の上でも、普通に走ることができる

NAGO ナゴ
空中で再びジャンプすることができる。それも2回!!

KINE カイン
水の流れがあっても水中をスイスイと泳ぐことができる

PITCH ピッチ
空を飛ぶことができる。コピー合体でさらに真価を発揮する

コピー合体で特殊能力を発揮!!

合体攻撃の進化バージョンとして、カービィがコピー能力を持った状態で合体する、コピー合体という攻撃が新たに加わった。仲間が6体にコピー能力が8種類、全部で48種類のコピー合体の組み合わせがある。その中から今回は6種類のコピー合体を紹介しよう。

ニードル

⬇カービィがニードルのコピー能力を持った状態で…

カイン 合体

⬆カインと合体すると…

カインニードル

⬆ハリセンボンのような姿にカインが変身する!!

クーパラソル

高速スピンアタックで敵を攻撃することができる。おまけに、スピンしながら移動することもできるぞ!!

クー 合体 パラソル

チュチュクリーン

ホウキにまたがって、空を飛ぶことができる。ホウキのモップ部分で敵を攻撃することもできるぞ

チュチュ 合体 クリーン

リックストーン

リックがストーンになり、カービィが玉乗りのように移動できる。ストーンで、敵を押しつぶして攻撃だ

リック 合体 ストーン

ピッチスパーク

カービィがコントローラでピッチをラジコン飛行機のように操作。敵に体当たりを食らわして倒すことができる!!

ピッチ 合体 スパーク

ナゴファイアー

カービィの口からファイアーリングを吐き出して攻撃できる。ファイアーリングは、連続で何発でも発射できるぞ

ナゴ 合体 バーニング

いろいろな合体を試してみてね!!

緊急速報 星のカービィ3

全30ステージで盛りだくさんの内容!! さらに、隠し要素でエンディングが変化!!

今回、カービィが冒険するステージは、全30ステージ!! ステージは5つのレベルに分けられ、さらに各レベルには、6つのステージが用意され、最後にはボスキャラクタが待ち構えている。前作のステージ数を大幅に上回る大量のステージが用意されているのだ。

また、各ステージのクリア状況によって、2つのエンディングが用意されている。キミは真のエンディングにたどり着けるかな?

ポップスター星はとっても広い!!

⬆各レベルにステージは6つ

⬆星型の角が各レベルになっている

ハートスターを集めて真のエンディングへ!!

真のエンディングにたどり着くためには、各ステージに隠されているハートスターを、すべて入手しなければならない。ハートスターは、ステージの途中であることをするともらえるらしいのだが…ヒントは「困っている人(動物や植物のことも)を助ける」こと。今は、これだけしか分かっていない。(…トホホ)

ハートスターはココに表示

⬆入手したハートスターは、ステージセレクト画面に表示される!!

困っている人を助けて…

⬅親切にするとイイことが…!!

コピーの能力を使い分けて進め!!

各ステージのゴールに辿り着くためには、ただ闇雲に敵を倒していけば…なんて甘く考えちゃあいけない。カービィのコピー能力や仲間との合体を駆使して、進んでいくのだ。どの場面で、どんなコピー能力を入手するか? どの仲間と合体するか? 考えながらステージを進めていこう。

コピーと仲間を上手に利用

⬅➡ステージ上には、特定の能力を持たないと壊せないブロックが存在

⬇仲間は大体、2体で隠れている。どちらの仲間を選ぶかで、この先の難易度が変化

各レベルの最後はボスキャラとの戦闘!!

各レベルのステージをすべてクリアしても、最後のボスキャラ戦をクリアしないと、次のレベルには進めない。戦い方は、吸い込んで星を投げ出しぶつける!! シンプルだけど奥が深いぞ!!

レベル3 サンドキャニオン

⬆コンとポンが連れている子供(?)を吸い込んで攻撃する!!

レベル2 リップルフィールド

⬆ある程度ダメージを与えると、足場が崩れて水中での戦闘に移行する!!

レベル1 グラスランド

ウィスピーウッズ

⬆前作にも登場したボスキャラクタだ!!

ボーナスゲームもイロイロあるヨ

どこかのステージの途中に、ミニゲームが隠されている。ゲーム内容は、記憶力と動態視力を試されるものばかり。一瞬の油断もできないぞ。また、ステージクリア後、ゴールゲームが楽しめる。タイミングを合わせれば、1UPやバイタリティが回復するぞ。

ミニゲーム

最後のウナギはどこ?

⬆スピードを上げながら、顔を出すウナギが最後に出現した壷を当てる

投げたのなぁに?

⬆細い隙間を通る爆弾の形を瞬時に判別しなければならない

ゴールゲーム

のびのび運動〜!

⬆屈伸運動するカービィを見ながらタイミングを合わせてジャンプする

嵐を巻き起こす!?　春一番のゲームを
4つまとめて大公開!!

Nintendo HEAD LINE

ニンテンドウ ヘッドライン

N64 NEWS

オープニングストーリーに変更点アリ『ゼルダの伝説』の新ストーリーを紹介!!

これまで数々の『ゼルダ』情報を掲載してきた本誌だが、ここにきて、オープニングストーリーに大きな変更が加えられていることが判明した。まずは、ちょっと長いけれど、左に掲載した新オープニングストーリーを読んでもらいたい。その後で、どの部分がどのように変更になったのかを、検証していこうと思う。

新オープニングストーリー

神々の子孫が住むと言われる地、ハイラル。そこには多くの民族がそれぞれの土地を守りながら独自の文化を築いていた。

そのハイラルの中にある、深い森に住むコキリ族の少年は、ある朝、奇妙な夢によって眠りからさまされる。見知らぬ城の城門から白馬に乗って逃げる少女、そしてそれを追う、漆黒の馬を操る恐ろしい目をした男…。

飛び起きたリンクの目の前に、ナビィと名乗る妖精が宙を舞っていた。リンクはついに自分にも妖精がやって来たのだと喜んだ。コキリ族なら誰でも相棒となる妖精がいるはずなのだが、なぜかリンクにだけは今までいなかったのだ。

だが、ナビィの目的はリンクの相棒になる事ではなかった。コキリ族の守護神である森の神木『デクの樹』の使いとしてリンクを連れてくるようにと頼まれたと言う。そしてナビィは大変な話をリンクに告げた。『デクの樹』が怪しげな魔物たちによってひん死の状態にさらされているから助けてほしいと言うのだ。

リンクはナビィと協力して邪悪な寄生植物デクババをはじめ、多くの魔物を倒すが、奮闘も虚しく『デクの樹』は遺言を残して朽ち果てる。

「ガノンドロフにトライフォースを渡してはならぬ…

勇気ある者よ、この精霊石とともにハイリアの知恵ある者をさがせ…」

当時、ハイラルでは一つの伝説が信じられていた。神々の『トライフォース』についての伝説である。誰も知らない聖地にあると言われる、神の力の宿る聖なる三角『トライフォース』。それに触れし者は、無限の力を手にする事ができると言う。

その力を、我が手にせんと企む者がいた。その名は魔盗賊ガノンドロフ。ガノンドロフは手下となる魔物たちを使い、ハイラル各地を蹂躙しつつ、聖地への入口を探し続けていた。そして、その魔の手は、コキリの森にも伸びていたのである。

その事態を知ったリンクは、『デクの樹』が残した『森の精霊石（コキリのヒスイ）』を手に、ナビィとともにハイリア族の都・ハイラル城へと旅立っていった。

ハイラル城についたリンクは、同じ年頃の王女・ゼルダ姫と出会う。やはりハイラルの危機を察知していた彼女は、聖地への入口を知っていると言う。王家に伝わる古代書に扉のある場所が記されていたのだ。しかし、そこへ入るには、神殿の石版に「森・炎・水」の3つの精霊石をはめ込み、王家の秘宝『時のオカリナ』によってあるメロディを奏でなければならないらしい。

リンクは残る2つの精霊石を探しに、さらなる冒険の旅へと向かう決意を固めた。まずは城の北方にある山＝通称・デスマウンテンを目指し、その第一歩を踏み出したのである。

変更点1　リンクの夢から物語は始まる

以前のストーリーでは、「守護精霊譲りの儀式の朝を迎えたリンクは…」となっていたが。新ストーリーでは、リンクの見る奇妙な夢の場面から始まる。逃げる少女とは、誰なのか？　それを追う男とは…ガノンドロフ？　いずれにしてもこの夢が、ストーリーの重要な要素になるであろうことは、間違いない!!

変更点2　世界の危機をナビィが知らせに

リンクの守護精霊、ナビィとの出会い方も変更点の1つ。新たなストーリーでは「デクの樹」の危機を知らせるメッセンジャーとしてナビィは姿をあらわす。どうやら、その後にリンクの守護精霊になるらしいのだ。

4月下旬発売予定
予価6800円
1人プレイ専用
振動パック対応

⬇鋭い眼光で、少女が逃げ去った先を見つめる謎の男。ヤツの正体は!?

⬆暗闇の中、馬に乗せられ逃げる少女。帽子には、トライフォースの紋章が!!

能力に変更はナシ!!

⬆敵やアイテム、宝箱を教えてくれるナビィの能力に変更は加えられていないようだ

⬇リンクはナビィに導かれて、モンスターに侵された「デクの樹」を目指す

変更点3 モンスターに侵されたデクの樹

リンクが駆けつける森の神木は「デクの樹」。以前のストーリーでは「妖精の樹」と呼ばれていたが、名称が変わったようだ。「デクの樹」の中は、ダンジョンになっており、その中にガノンドロフに操られたモンスターが棲み着いているのだ。

デクの樹の中はダンジョン!!

最初の冒険は「デクの樹」の中だ!!

装備すれば、剣の代わりに攻撃用の武器にもなる

デクの実は、パチンコの玉にもなる貴重な武器だ

食人花 デクババ

大きく広げた口（花？）を武器に襲い掛かる

ハイラル各地にモンスターを放ち、トライフォースに触れて無限の力を手に入れようと企む魔盗賊の首領

回り込んでデクの実攻撃を避けるのだ

森の天邪鬼 デクナッツ

硬いデクの実を口から吐き出して攻撃してくる

変更点4 聖地の扉を開く3つの精霊石が判明

聖地の扉を開くのに必要な3つの精霊石（森、炎、水）が新ストーリーで明らかになった。さらに、今まではオカリナにはめ込むと思われていた精霊石だが、神殿の石版にはめ込む物だということも変更点の1つだ。

精霊石は 森 炎 水 の3種類

精霊石をはめる石版がある神殿は、世界のどこかに存在するというのだが…

精霊石ははめ込まれなくなったが、聖地の扉を開けるのにオカリナは、必須のアイテム

変更点5 冒険のスタートはデスマウンテン!!

オープニングストーリーから、いよいよ本格的な冒険に突入するリンク。最初の冒険の舞台は、ハイラル城の北方に広がるデスマウンテン。どんな敵、仲間が、ストーリーが、待ち受けているのだろうか!?

山道の途中には、モンスターが!!

山道を登ると、リンクも疲労したりするのかな？

N64 NEWS

マシンの走行特性を際立たせる『F-ZERO X』の設定要素が判明!!

6月発売予定
予価6800円
4人同時プレイ可能
振動パック対応

より速いマシンを求めるユーザーの声に応えて、『F-ZERO X』に登場するマシンは、すべてセッティングの変更が可能になっている。オリジナルの走行&操作特性を持ったマシンを、プレイヤーは操縦することができるのだ。

マシン設定画面

重量

重量が軽いほど加速がよく、重いと最高速が伸びる。また、接触時に軽いマシンのほうが、重いマシンよりも大きく弾かれてしまう。

マシン重量によってハンドリングも変化

マシンセッティングメーター

針を左に動かすと加速重視、右に動かすと最高速重視のセッティングになる。加速重視にするとドリフトもしやすくなり、最高速重視だとドリフト時に減速してしまう。

セッティングの中で、最も重要になってくるのがこのメーターだ!!

ブースト

2周めから使用可能になるブースターを使用したときの加速力を調節。(A～Dの4段階で、Aが最強)

ボディ

ライバルマシンやガードレールに接触したときの耐久力を調整。(A～Dの4段階で、Aが最も頑丈)

グリップ

走行時のマシンの安定性や、ドリフト時のマシンの滑りやすさを調整。(A～Dの4段階で、Aが最も安定)

ドリフトをとるか、グリップ走行をとるか!?

設定でタイムが決まる複雑なコース!!

セッティングの変更は、なにもプレイヤーの走りに合わせて設定するだけのものではない!! レースでは、コーナーのスピードがタイムに大きく影響してくる。最速を目指すなら、コースのレイアウトによっても、さまざまにセッティングの変更を余儀なくされることだろう。

謎のパイロットの正体は!?

今回入手した画面写真の中に「ブラッド ファルコン」なる謎のキャラを発見。果たして、キャプテンファルコンと何か関係(因縁)でもあるのだろうか?

1	ブラッド ファルコン	01'15"799
2	キャプテン ファルコン	01'15"917
3	MM ガゼル	01'16"155
4	ブラック シャドー	01'16"240
5	サムライ ゴロー	01'21"595
6	ドクター クラッシュ	01'21"968

名前(流血のファルコン)から想像すると、いかにも悪役って感じなんだけど!?

初登場のコースセレクト画面。背景にはパイロットの勇士がレイアウトされている

ループコース走行中!! 天地がひっくり返り、上空に地上の背景が見える!!

ループやうねりが迫り来る!!

各コースは、コーナーの角度だけでなく、ひねりの傾斜も一つ一つ異なっている

ニュース
N64 NEWS

『バンジョーとカズーイの大冒険』に登場する謎のキャラクタ、マンボ・ジャンボの能力が判明!!

今までの情報では、その正体が謎に包まれていたマンボ・ジャンボ。ジャングルの酋長のような姿にどんぐり眼の髑髏の顔…一見、敵のように見えるけど、実はバンジョーの冒険を助けてくれる力強い味方だったのだ。

マンボ・ジャンボの能力は、髑髏の杖を振りかざすことで、バンジョーを白アリに変身させる偉大な魔術。白アリでしか進めないダンジョンやフィールドでは、マンボ・ジャンボの魔力が絶対に必要になってくるのだ。

↑見るからに不気味で怪しげな風貌だ!!

マンボ・ジャンボの魔法で…

↓マンボ・ジャンボが、右手に持った髑髏の杖をバンジョーに振りかざすと…

↑バンジョーは、小さな白アリに変身!! カズーイは一体どこに!?

イロイロな場所に行ける

↑バンジョーが登れないような急斜面も白アリになれば、簡単に登ることができる

↓入口が小さなダンジョンも白アリになれば簡単に進入できる…けど、敵がデカイ!!

4月下旬発売予定
予価6800円
1人プレイ専用
振動パック対応未定

ピラミッドが建つ砂漠で大冒険!!

これまで、皆に紹介してきたフィールドは、海岸や草原ばかりだったけど、今回新たに砂漠のフィールドを発見。ピラミッドやスフィンクスなどの建造物を見ることができる。もしかしたら、ピラミッドの中に入ったりするのかな?

↑スフィンクスのモデルは、バンジョー!?

↓ピラミッドの中は、きっと複雑な迷路だろうネ

ユニークな生物のキャラクタが続々登場

冒険の途中に、バンジョーはイロイロな動物たちと遭遇する。熊のバンジョーよりも巨大な彼らが仲間か敵かは、現在調査中。今後も取材を続けていくので、続報を待っていてくれ!!

↑砂漠を移動するときに乗っかっていければ、楽チンなんだろうけどなぁ〜!!

↑こ、これはデカイぞ!! ハサミで攻撃されたら、ひとたまりもないって感じ!!

↑サメに乗って、海の上を移動できるのだろうか!? それとも食べられちゃう!?

GOODS NEWS

即日完売必至!? ファン注目の最新アイテム「ポケットピカチュウ」を誌上にて先行プレイ!

コレを得ずしてピカチュウファンは名乗れない! というくらい前人気が高まっている「ポケットピカチュウ」だが、いよいよ3月27日(金)に価格2500円(税別)で全国一斉発売となる。本誌編集部では、この「ポケピカ」のできたて製品版サンプルを特別に入手! 実際に身に付け、ピカチュウとコミニュケーションすることで判明した事実を公開するぞ。

「ポケットピカチュウ」の公式イラストがCUTE♥ 見つけたら即、買いでしょ

初公開! これが「ポケピカ」のパッケージだ

ファンのステータスシンボル&マストアイテム。子供にも大人にもウケがよさそう

肌身離さず持ち歩き さまざまなしぐさを見る

ユーザーが最初に行うのは、時計を設定すること。これによってピカチュウのライフサイクル(生活時間帯)が決まり、食事やお風呂など一定の時間に沿った行動をとるようになるのだ。しぐさの数はかな〜り豊富。キミはすべてのしぐさを見ることができるかな?

ストラップで…

市販のストラップなどを本体上部に装着可能

ホルダーで…

ボディ裏面のベルトフックでベルトに装着!

食事	歯みがき	乗用玩具	おやつ	テレビ	変な感じ	シャワー	お風呂	すいみん
標準的なお食事タイムで確認可能。これは手づかみだけど、おはしを使うことも	健康な歯はコレで維持。ちなみにこの状態で揺すると、みがくスピードがUP!	これは、地面を蹴って動かすタイプのおもちゃの車。累計歩数でタイプが変わる	駄菓子ライクなペロペロキャンディーをなめている。揺すると落としてしまう	テレビ鑑賞中。どんな番組を観ているか不明だが、ここで揺するとはしゃぐのだ	寂しげな背中が切ない…。揺すると肩ごしに振り返るが、また背中を向けるのだ	濡れネズミ!? ではなく、シャワーを浴びているのです。揺するとこっちを向く	洋風のバスタブでアワだらけ。揺するとシャワーのときと同じくこっちを向くぞ	仰向け、横向き、うつ伏せなどの状態で睡眠。揺すると起きちゃう場合もある…

より愛らしいしぐさを見るためのポイント

歩けば歩くほど仲良しになれる「ピカチュウとおともだち機能」で、ピカチュウはさらに愛らしいしぐさを見せてくれるよ。カギとなるのは、20歩ごとに1カウントされる「ワット」。これを貯めてプレゼントすると少しずつ仲が良くなり、より愛くるしいしぐさを見せてくれるようになるのだ。1ゲームに5ワット必要だけど、スロットで「ワット」を増やすこともできるぞ(ハズレも覚悟!)。

省電力機能で画面が消えている場合でも、歩数はカウントされている

ひたすら歩いてワットをためる

堅実にワットを貯めるのが無難なんだけど、ついスロットを…。目押し可能

ピカチュウの好感度がUP!

並みな感じ→いい感じ→フレンドリーへ

こんな使い方でもOK!? 「ポケピカ」実験レポート

「せっかくモノが編集部に届いたんだから、いろいろやってみよ〜じゃん!」というコンセプトの実験(?)コーナーです。まず最初は、「ポケピカ」を身に付けて1分間サイクリング。その結果、歩数は108歩をカウント。持った状態で激しく1分間振ってみたら(すっごく疲れます…)137歩をカウント。最後にダンスの定番、ジェンカを1分間踊った場合は131歩をカウントしたぞ。

ママチャリやマウンテンバイクなど自転車により歩数は変化するハズ

自転車に乗った場合

激しく振った場合

もっと激しく振ることもできるけど、次の日筋肉痛で悩むと思うよ…

意外と激しい運動(?)であることが発覚。ピカチュウを連れて踊れ

ジェンカを踊った場合

ベスト10発表

1位 角田桂一/長崎県 6223点（タイム 8分58秒）

2位 長峰悠介/長崎県 6223点（タイム 10分17秒）

3位 伊藤進一/茨城県 6029点

4位 鳥形尚生/高知県 6016点
5位 鈴木一史/茨城県 6014点
6位 服部つかさ/神奈川県 6003点
7位 浅田圭/愛知県 5985点
8位 黄繁雅也/埼玉県 5960点
9位 丹沢繁/東京都 5949点
10位 梶原秀則/北海道 5906点
※敬称略

最高得点は同点!! 勝敗はタイムで決定!!

企画段階では、はたして6千点を超えられるのか、不安であったコンテストだが。蓋を開けてみれば、上位6位までが6千点オーバーのハイレベルな戦いとなった。その中でも、1位の角田君と2位の長峰君は同スコア。結局、コンテストの規定により、タイムが早い角田君が優勝となったのだ。

6千点オーバーのポイントを解説

ここでは、上位入賞者のビデオから、6千点オーバーのテクニックを紹介。高得点のポイントは、ヘイホーの色を揃えて消すこと。当たり前のテクニックだが、上位入賞者は、色をそろえるテクニックが半端じゃなく凄いのだ!! そのあたりを中心に解説しよう。

スタート直後のヘイホー

スタート直後にいるヘイホーは倒さずに進んでいく。メロンを持った2匹のヘイホーのポイントに着いたら、ヒップドロップでヘイホーの色を変えてジャンプで踏んづけながら、逆走ならぬ逆跳びでスタート地点のヘイホーまで連続で倒していくのだ!!

⬇踏ん張りジャンプで飛距離を伸ばしながら、最初のヘイホーを目指すのだ

⬆一段下のヘイホーもヨッシーと同じ色に変化させておくのを忘れずに!!

飛び出すヘイホー

いきなり通路に飛び出してくるヘイホーも、色を揃えて連続で倒すのが、必須テクニック。ヘイホーの動きに合わせて移動させ、ヒップドロップで色を変えていくのだ。そのとき、近くに別のヘイホーがいるなら、踏ん張りジャンプで踏みつけながら移動し、別のヘイホーも連続で倒すように。

色をそろえて!!

⬇踏ん張りジャンプで、単独で歩いているはぐれヘイホーも同時に倒してしまおう!!

⬆⬅ヘイホーと追っかけっこする要領で移動しながら、ヒップドロップで変色!!

空き地のヘイホー

ボテのいるエリア以外の空き地にも何匹かのヘイホーがいる。空き地のヘイホーの中には、タマゴ爆弾とヒップドロップの複合技で倒せたり、舌を伸ばしてペロ～ンと食べたりできるヤツも存在するのだ。

⬆食べられるヘイホーも、スペシャルハートで舌が伸びれば、さらに食べやすくなる

⬆ジャンプしながらタマゴを投げ、ヒップドロップで着地するとヘイホーを倒せるぞ

6千点を目指してみんなも挑戦してネ!!

エディット特報

キャラクタをエディットして

プレイヤー自身がゲームに参加!!

どのようなキャラクタを作ることも可能なエディットモードを詳しく紹介。キミがゲームの登場キャラクタに!!

GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER

G.A.S.P!!

Fighters' NEXTream

ガスプ
～ファイターズネクストリーム～

N64	コナミ	格闘アクション
	3月26日発売予定	コントローラパック（16）
	予価6800円	振動パック対応

キャラ作成

まずは自分の分身となるキャラクタをメイクしよう!

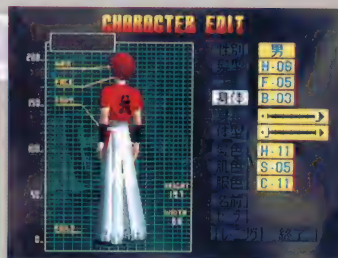
最初からいる格闘家は8人。少しものたりないと思う人や、自分のフィーリングに合うキャラクタがいないという人もいるハズ。そんな不満を吹き飛ばしてくれるのがエディットモードだ。このモードは技はもちろん好みのものを修得させることができ、外見だってパーツの組み合わせで自由自在に作ることが可能。コントローラパックさえあれば何人でも登録できるので、キャラクタの人数は無限に増えるぞ。

ここでは実際に、担当者のキャラクタを例に、作る過程を説明していくぞ。

⬇勝利したときの決めゼリフをバッチリしゃべる。勝ちポーズだって決めるぞ!!

⬆このような女子高生ファイターだって簡単に作ることが可能だぞ!!

パーツの組み合わせで外見は自由自在に変化

まずは自分が操るキャラクタの外見をエディットする。顔、肌の色、髪型、服装のほかに、身長や体重（体の横幅）を組み合わせ、自分の思い通りのキャラクタを作ることが可能。自分に似たキャラクタを作って闘わせる!?

⬆パーツの種類はたくさんあるので、アフロな古武術使いだって作れる

華麗なダンサー登場!!

担当者は元ダンサー（ウソ）なので、外見もそれらしく、茶髪のロンゲ。肌はもちろん日焼け肌。どこかで見たことがあるような服装。ダンスで敵を翻弄するぞ!!

ダンサー「ミツ」誕生

⬆どことなく『バストムーブ』っぽい!?

引き分けは一切ない!! スコア・ルール

「ガスプ」の試合のルールで特別なのは引き分けが一切ないというところ。ダブルKOになっても必ず決着がつくのだ。

●ルール説明●

■相手の体力を0にするかリングアウトさせれば1ラウンド獲得
■引き分けは一切ないものとし、試合内容で勝敗を決定する
■規定ラウンド数を先取した者がつぎの試合への挑戦権を獲得

ダブルKO、タイムオーバーは!?

タイムオーバー、ダブルKOなどの場合は、左の4つのポイントの合計で勝敗が決定。たとえ体力が勝っていても安心できないぞ。

ライフポイント
残りの体力。当然多いほうが高ポイントとなる

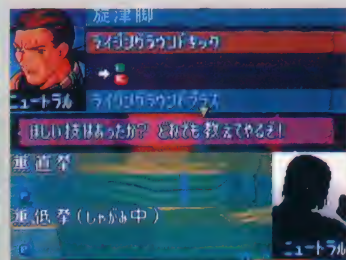
スペシャルポイント
華麗かつ特定の技を決めると加算される芸術ポイント

テクニカルポイント
使用した技によって加算。同じ技を出すだけではダメ

ペナルティ
積極的に試合に臨んだかどうか。消極的だとマイナス

技の習得

ノーマルキャラ8人から必殺技を学び、自分の技とするのだ!!

できあがったキャラクタは、上下段のパンチとキックしか持っていない。技はこれからトレーニングで覚えていくのだ。その際に注意しなければならないのが、コマンドが同じ技は両方同時に覚えることができないということ。どの技を修得させるかは、そのコマンドから派生する連続技、ダメージの量、自分のキャラクタの格闘スタイルなどを考慮して決めよう。

↑必殺技を修得する際にはコマンドも表示してくれる。入力できそうなコマンドか？

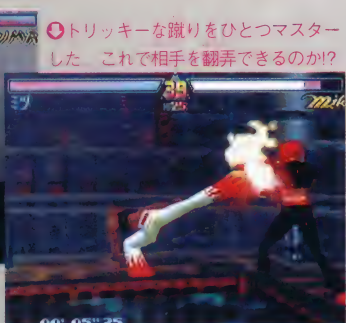
どのようなキャラにするかを決めて基本技を修得

トレーニングで最初に戦った相手から基本技を教えてもらう。自分がどのような技をマスターしたいかを、あらかじめ決めておくとトレーニングはスムーズに進む。次のページに8人のキャラクタのスタイルを記したので、それを参考にして自分のベースとなるスタイル選んでおこう。

どんなキャラにする？

↑だれから基本技を学ぶ？ 自分が目指すスタイルを決めてから選択しよう

ダンサーには足技だ!?

ダンサーはリズミカルかつ、ダイナミックな動きで闘うことが要求される!? したがって、カポエラのハデな足技をメインに覚えつつ、マーシャルアーツなどのトリッキーな動きで攻めることに!!

↑トリッキーな蹴りをひとつマスターした。これで相手を翻弄できるのか!?

↑おっ、この蹴りはぜひともマスターしたい!!

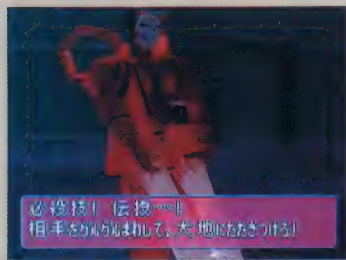
得られる必殺技は戦いかたによって違う

技を覚えるためには、トレーニングで相手と闘って勝たなければならない。勝つと相手が技を1つ伝授してくれるが、技の種類、残り体力などの条件によって覚えられる技が変化する。

↑逃げてタイムアウトを狙うようでは強い技をマスターすることはできないぞ

試合の内容によっては…

強い技

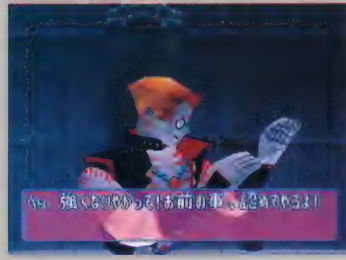
弱い技

↑なかにはこんな必殺技を教えてくれる人もいる。超強力だが、その分入力が難しい

歌って踊れる格闘家完成

カポエラキック（？）を順調にマスターしたので、次はフィニッシュブローだ。最近ジャニーズ系のアイドルがめっきりしなくなったバク転。バク転しつつ相手を倒すサマーソルトを修得だ!!

CooLな足技でFinish!!

↑サマーソルトがヒット!! アンビリ～バボゥ!!

さらに認められれば他のモードに参戦可能

ノーマルキャラたちに認められなければ、本大会への出場はできない。8人と闘い、たくさんの技をマスターできれば、きっと認めてくれるハズ。自分の欲しい技をマスターしたら、次はいよいよ伝説の格闘家に挑戦するのだ。

↑このように「認めてやるよ」のセリフを聞いたら合格。通常のモードに出場可能だ

地形を考えた戦略!! アクティブ・オブジェクト

バトルフィールドによっては、いろいろなオブジェクトが配置されている。これらをうまく利用することで、闘いを有利に進めることが可能。戦略性が必要となる。

不利になるオブジェクト

岩や壁などのカタイ場所に当たると大ダメージ。また、障害物を利用した投げ技も存在する。追いつめられたら、軸移動や三角飛びなどで回避することが必要だ。

岩、車

柱、壁

↑自分の後ろに障害物があると安心して闘えず、心理的に不利となる

有利になるオブジェクト

水や、タイヤなどの上に倒れると、受けたダメージを軽減できるので、これらを背にして闘えば有利。ただし、水の深いところでは体力の回復ができないので注意。

古タイヤ、段ボール

水

↑柔らかそうなものを背にして闘えば安心。うまく軸移動して闘え!!

CHARACTER キャラクタ

伝説の「大神霊爾」に挑む格闘家たち

伝説の大神霊爾への挑戦権をめぐり、互いに激突する格闘家たち紹介!!

YUMA 境勇馬

Age：26
Hight：187cm
Weight：87kg

最強の漢を目指し、日々戦い続ける格闘家

ムエタイ、カポエラ他

Serina 飛勇瀬理奈

Age：17
Hight：165cm
Weight：57kg

カイに認めてもらうために闘う女子高生

コマンドサンボ

Rin 薊・キャロル・リン

Age：16
Hight：155cm
Weight：48kg

祖父直伝のインド武術を使う超人気アイドル

カラリパヤット

KAI 氷室魁

Age：18
Hight：172cm
Weight：68kg

中国拳法界で名を轟かせている天才格闘少年

中国拳法

参戦 エディットした選手を参加させることができる豊富なゲームモード

通常のモードには、トレーニングで認められたエディットキャラのみが出場できる。出場させたいときは、キャラクタ選択の画面でスタートボタンを押し、キャラデータをロードすれば、自分の作ったキャラクタが使えるようになるぞ。もちろん複数のキャラクタをロードすることも可能だ。では、どのモードに参加させることができるかを以下に説明する。

1P BATTLE 8人のライバルを倒し最強の格闘家を目指せ

伝説の格闘家「大神霊爾」を倒し、最強の格闘家を目指す。各キャラクタが1対1で戦い、勝利したものが次の試合に進める。最後にプレイヤーを待つのは…!?

⬇ミツの見せ技サマーソルトがクリーンヒット!! 試合でも十分通用するぞ。鍛えた技をガンガン使っていこう!!

⬆見事勝利をものにしたミツ。伝説の格闘家を倒すまでの道のりは、遠く険しい…

TAG BATTLE ともに戦う仲間を探し伝説の格闘家を倒せ

基本的には1Pバトルと同じ目的なのだが、違うのは仲間とタッグを組めること。対戦相手を倒すと、キャラクタの相性、闘いかたなどの条件によって仲間になってくれるのだ。仲間になったキャラクタは試合中に交代が可能だが、体力ゲージは共用なので注意。

⬆ミツがキャラクタ選択画面に登場。最初の相手はだれを選ぶ？

条件を満たせば仲間に!!

⬆⬇⬅カイが仲間になったので、さっそく戦ってもらうことにした

TEAM BATTLE 3人のキャラを選び勝ち抜きバトルだ!!

任意に選んだキャラで3対3のバトルができるモード。タッグモードと同じく体力ゲージは共用。試合中にいつでも交代できるが、一度交代したキャラクタは二度と選ぶことはできなくなるぞ。

L+Rでキャラチェンジだ

⬆メンバーチェンジは良く考えてから

2P BATTLE 技を極めて友達と熱いバトルをしよう

友達と腕を競い合うモード。エディットしたキャラクタを選んで遊ぶこともできるが、エディットしたキャラクタ同士で闘えば、お互いの持ち技や闘い方などが一切わからないので、緊張したバトルが楽しむことができるぞ!

⬇ミツのスペシャルジャイアントスウィング・オルタナティブ（仮名）がヒット!!

You You（キミだ！）

Age：??
Hight：???cm
Weight：??kg

????

プレイヤーが作りだした新たな挑戦者

Kyoya 神呪寺狂也

Age：27
Hight：185cm
Weight：79kg

自己流ストリートファイト

血を求めて完全犯罪をくり返す非道な格闘野郎

KAORU 八重樫薫

Age：19
Hight：163cm
Weight：61kg

古武術全般

瀬里奈への想いを胸に戦う天才肌のお調子者

KONGOH キラー・金剛

Age：24
Hight：192cm
Weight：97kg

プロレスリング

訳もわからないまま戦う新進レスラーの若頭

Miki 桐生院美樹

Age：20
Hight：174cm
Weight：65kg

マーシャルアーツ

2年で無敗伝説を作り出した天才格闘女子大生

ゲームデザイナー養成企画!

新キャラ&モンスター情報公開！とともに

モンスター&ミニゲームを大募集!!

前号に続いて

おねがいモンスター

N64	ボトムアップ	シミュレーション
		未定
	11月発売予定	未定
		未定
	価格未定	未定

前号に続いてみんなの作品を大募集。新情報も満載だぞ

舞台となるのは「パステルップ王国」

このゲームのおおまかな内容が判明。モンスターと人間が共存する「パステルップ王国」を舞台に、モンスターブリーダーである主人公が、自宅の「ホープルファーム」でモンスターを育成。町の人々の依頼や情報に従い、モンスターを連れてさまざまな場所へ冒険に出かける、といったものだ。「育成」と「冒険」の2つのテーマが、どう活かされてくるのか楽しみだね。

登場するモンスターはなんと総数500以上

モンスターはそれぞれ、火、水、土、風、金、毒、薬と7つある属性のどれかに属している。また、成長する過程で「進化」し、姿形が変化するとともに特殊能力を身につけていくぞ。進化したものも含め、登場するモンスターは500以上。エサの与え方などにより、進化の仕方が変わるので、モンスターの育成一つを取っても、奥の深い楽しみ方ができるのだ。

王国の住人をチラリ紹介

今回新たに、ゲームに登場する2人の人物を公開。今のところ、主人公との関わりは不明だが、何度も主人公がお世話になるのは間違いなさそう。この他にも、主人公の両親や、ファームのある「スグリーン町」に住む人々など、たくさんの人物が登場する予定だ。

主人公との関係は!?

◀「よろず屋」というぐらいだから、スグリーン町に住むお店の人かな?

◀主人公が冒険の旅に出ている途中で遭遇するかも知れないぞ

ポテッチ

◀タイトルのバックにもなっている可愛らしいモンスターだ

トブゾウ

▲耳を翼にして空を飛ぶぞ。属性は風かな？

ハニーベア

◀外見はお茶目だが、しっぽの針で刺されたら痛そう

モンスター&ミニゲーム募集はこちら

先月に引き続き、読者のみんなからモンスターデザインの募集と、育成時に使う「おもちゃ」とそれを使った「ミニゲーム」の募集を行うぞ！　当選作品はゲームに採用されるので、みんな奮って応募しよう。もちろん複数の応募も可能だ。記事中には、応募に役立つ情報がたくさん載っているので、参考にすると採用されやすいかも。

●モンスターの募集

募集するのは進化する前の、第一形態のモンスターデザインだ。ただモンスターの姿を描くだけでなく、性格や属性、特殊能力なども考えよう。進化のことも考えてデザインしてくれるとうれしいぞ。描く紙はハガキの裏でOK。別の紙でも構わないが、大きすぎる紙は控えよう。画材も特に問わないが、なるべく色は塗ってね。

●ミニゲームの募集

モンスターは「おもちゃ」で遊ぶことでも、ステータスがアップする。そこで、みんなにはこのおもちゃと、それを使った遊び（ミニゲーム）を考えてほしい。応募の仕方はハガキの裏に、おもちゃの名前とイラスト、ミニゲームの内容を書いて送ればOKだ。

応募時の注意事項

応募する際は、ハガキに必ず住所、氏名、電話番号、年齢を明記。あとは、左記のあて先まで送ってね。締め切りは4月20日（月）必着。発表は採用通知の発送をもって代えさせてもらうぞ。

あて先　〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMファミマガ64編集部
「おねがい作品大募集！」係

君のイラストがこんなカンジになる

▲ゲーム画面ではこんな風になる。ちなみにこれは兵士のイラストだ

▲ハガキの裏にイラストと名前、それから簡単な説明を書いて送ってくれれば大丈夫だぞ

※応募作品は封書でもかまいません

くてすいません

ウル技・紹介満載！

全機種、全ゲームのウルテクを根こそぎ掲載。また、ゲーム内容の紹介も付いてるから、カタログとしてもバッチリ役立つぞ。

索引も見易さ抜群！

巻末には五十音順のほかに、メーカー順に並んだ索引も完備した。探したいゲームがいつでもすぐに見つかる親切設計なのだ。

プレイステーション

全1193本
1785技

サターン

全952本
1478技

大充実

3月20日(金)発売

1200円
（税込み）

3月21日〜22日、幕張メッセで開催される東京ゲームショウ、徳間書店のブース(D-5)にも登場!! みんなで見に来てね!!

●書店にない場合は下記にお問い合わせ下さい。

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当（03-5569-6216）までお願いいたします。

平成10年4月15日発行
PlayStation 増刊4月15日号
ファミマガ64
SATURN FAN 共同編集
ウル技11982技
超絶
大技林
'98年春版
ファミコン
スーパーファミコン
ニンテンドウ64
プレイステーション
ネオ・ジオ　3DO
PCエンジン
PC-FX
サターン
メガドライブ
ゲームギア
ゲームボーイ
バーチャルボーイ
ゲームカタログ7394本
プレイステーション サターン充実
大増1256ページ

NINTENDO64

スノボキッズ
Snobow Kids

あの手、この手で
ライバルたちをぶっ飛ばそう！

好評発売中

NINTENDO64 専用ソフト

アクションスポーツレースゲーム（1～4人用）　希望小売価格6,800円（税別）

- ●お金をひろってアイテムを購入できる、新感覚レースゲーム登場！
- ●回転、グラブといった「基本トリック」などを決めて、ライバルたちに差をつけよう！
- ●３種のボードをフル活用しよう！さらにゲームが進んでいくと…
- ●レースは4人まで参加可能！みんなで熱いバトルを繰り広げよう！！
- ●障害物などにぶつかると、ブルっと震える「振動パック」で楽しさ倍増！

振動パック対応　コントローラパック対応 121

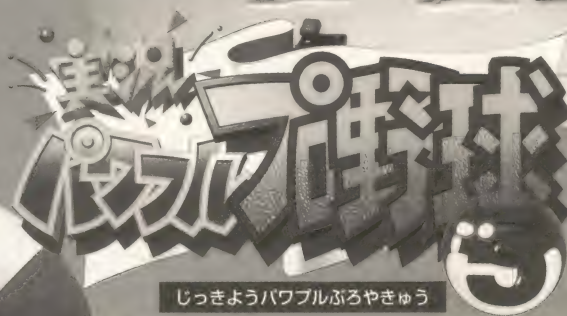
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く）
インターネットアドレス　http://www.atlus.co.jp/

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。　管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

第2部 インタビュー編

新要素から開発秘話まで 『5』開発チームがすべてを語る!!

実況パワフルプロ野球5

じっきょうパワフルぷろやきゅう

第2部はお待たせインタビュー編！ 開発陣が語る新システムと爆笑エピソード！

赤田 勲サン

『パワプロ5』の制作プロデューサー。『パワプロ』第一作目から制作に関わる

藤岡謙治サン

ご存知「パワプロ君」の生みの親。サクセス以外のグラフィックを担当

遠山 晃サン

『パワプロ5』のサクセスのグラフィック担当。豪田さん達の生みの親

システム編

常によりよい形を求め、ミートカーソルを変更

――今回「5」になってシステム面でミートカーソルが若干変わっていると思うんですが。

一同 見やすくなっている。

――見やすくなっていますよね。あれは見やすくというのを考えてミートカーソルに、線を入れたと。

藤岡 かなり試行錯誤してまして、何回も担当の人が作ってみては「だめやもう1回」って、やり直して。

遠山 かなりもめてましたからね。

赤田 何回やったかなと、数えきれんぐらいやりましたから。とにかく見やすくと。

――「4」をやっているときはあれでもそんなに見にくくないかなという感覚があったんですが。やっぱり開発陣のほうでは、まだ「4」のものではというのが。

赤田 そうですね。常に前をみますから、ちょっとでも見やすい、わかりやすい、というものを。

――ミートカーソルの大きさに関しては、それほど変わってないかなという感じなんですが。

赤田 全体的にプレイヤーがでかくなった分、多少は違うんですけど。

藤岡 見た目ではそんなにわからないですね。

キャラが大きくなってピッチングが強化

――どうもスピードボールが前作より速く感じるんですが。

遠山 速球、強いですよね。

赤田 そのへんは、大分調整を入れました。やっぱりスピードボールはそれなりの強さがないと、スピード出す意味がないですから。

遠山 速くは感じますね。

藤岡 ピッチャーの大きさが前に比べてちょっとだけ大きくなっているから、感覚的なものもあると思うんですよ。

――変化球で、変わったところってあるんでしょうか。

赤田 スピードが違うから。

遠山 ええ。（変化球の球種とレベルが）同じものだったら、打ちにくく感じますね。

――あと、バウンドボールで、内野手の頭を越えていってしまうのができたんですが。

赤田 実際そういうのありますからね。それを再現したいと。やはり、なるべく実際の野球に近く。

――甲子園とドームで違いますよね。

赤田 もちろん、バウンド変えてます。土と芝と人工芝で。

――やっぱり人工芝のほうが、たたきつければ跳ねますね。

赤田 下がコンクリですからね。

遊びゴコロも忘れず新庄キャッチを再現

――パワプロくんがレンダリングからイラストに変わっていますが。

藤岡 まず、サクセスからの流れでうまいこといけるような感じにと。サクセスがマンガやから。

赤田 それにあったか味というか。レンダリングだと冷たいでしょ。

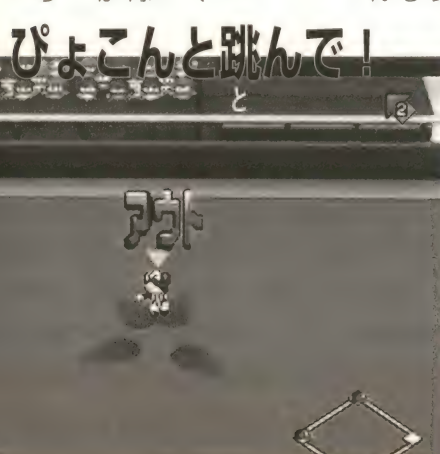
――あと、ピッチャーが打たれると赤くなって怒りますね（笑）。ほかにそういった遊びの要素とかは。

藤岡 CPUとプレイして、相手が阪神やったとき、センターフライ上がると、新庄が受けるときにちょっとジャンプして。

遠山 軽くジャンプして受ける新庄キャッチが。エラー率とか上がるわけじゃないんですけど。あくまで普通のキャッチで。

ぴょこんと跳んで！

➡こんな遊びも「パワプロ」の楽しさ

ペナント、シナリオ編

シナリオは現実と同じになりやすいように調節

——シナリオなんですけど、やっぱりユーザーの要望というのがかなり大きかったんでしょうか。

赤田 去年は作る余裕がなかったんで（笑）。今年は作る余裕ができたという。まあお手軽ですから、ちょっと遊ぶのに。

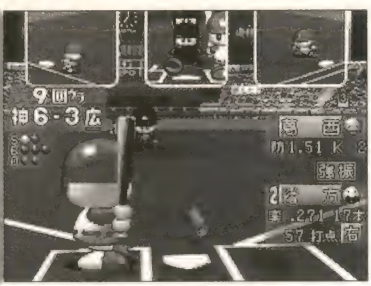
——そうですね。それでまたあれははまりますから。私なんかリセットボタン使いまくりますけどね。

遠山 基本ですよ、あれは。

——私なんかやっていると、広島のシナリオは絶対ホームランを打たなければ気がすまないという。

遠山 緒方のやつ。でもたまに打ち急いで悲しい結果に（笑）。

赤田 でも、あれは打ちやすいでしょ。わざとそういうふうにピッチャーの難度下げて。ホームラン出やすいようにしてるんですよ。

遠山 葛西は直球しか投げないんですよ。爽快感が欲しいですから。すごい球投げられて、コツコツと何とか点とっても、何か違うぞという。

——（笑）。他のシナリオもそういった調整というのは。

遠山 全部。ダイエーのシナリオだと追い上げられるという展開で、CPU強いんですよ。3回のあいだに普通では6点とられないじゃないですか。だからわざわざCPUをものすごく強くして追い上げられる圧迫感があるようになっていますね。

打ってくださ〜い♡

⇧いやに打ちやすいとは思ったが…

日本シリーズ第一戦もシナリオ候補に——

——3月号でシナリオを3個予想したんですけど、2個はすぐ決まったんです。広島の逆転満塁サヨナラホームランと、近鉄の10点差逆転。

赤田 これはもう一番に決まりました（笑）。

——そうですよね（笑）。でもその辺はズルだなと自分で思ったんですけどね。で、3つめはちょっと難しかったんですが、石井のノーヒットノーランというのが。

赤田 あれは入れたかったんです。

——そうですよね。それで私も考えたんですが、ノーヒットノーラン達成というクリア条件はないから、これはないなと思って。

赤田 読みがスルドイですね。

——じゃあ、日本シリーズの初戦で石井が完封して、テータムがホームランを打った試合があったんで、あれかなと思ったんです。でも、テータムが解雇されちゃったからこれはないかなと、載せた後で気づいたんですけどね。

赤田 実は、あれも挙がっていて、最初データも作ってたんです。でもテータムいないからやめよという話で。別の選手でやったら、もうこれは違うやろと。

——あれは読者からも指摘されたんですね。テータムが解雇されたから、これは無理ですよって。

赤田 決めるのにヤクルトが一番苦労したんです。ヤクルトって、捨てゲームと勝ちゲームをきめてかかってるんで。捨てるときはボロ負けして、勝つときはボロ勝ちするんですよ。優勝を決めた試合なんか、阪神にボロ勝ちしてますからね。だからなかなか競ったいい試合がなくて。

——隠しシナリオ的なものは。

赤田 ないですね。

藤岡 その代わりシナリオをクリアすれば、オマケがついてますから。

赤田 エンディングを見ていただければわかります。

ケガは以前からやりたかったものの一つ

——ペナントレースなんですけどケガの有無とか入りましたよね。

藤岡 みんなサクセスばかりやっちゃうんで、ちゃんと本編の野球をやってもらおうと創意工夫で。

赤田 取材とかでもサクセスばっかりですし（笑）。

——ハハハ…（汗）。ケガなんですけど、やっぱり人工芝のほうがしやすいとか。

遠山 それはないですね。どんなプレイをしたかです。

藤岡 壁に激突したりとか、キャッチャーとクロスプレイやったり、あとデッドボール。その時ビックリマーク出ますよね。あれが通常やったら黒いやつなんですよ。でも、壁とかにがーんと当たったら赤いマークが出ているはずですよ。

遠山 丁寧にプレイしたらケガをしにくいですよ。

赤田・藤岡 い〜や、する。（ケガを）するときはする（笑）。

——（笑）私なんか外野を抜かれちゃうと腹たって、わざとフェンスに向かってぶつかったりするんですけど、まずいんですね。（笑）。

赤田 かなりまずいですね（笑）。

——あと、新しい特殊能力なんですが、これは前作から入れたいという考えがあったんですか？

赤田 意見はあったんでそういうものをいくつか入れました。

涙を飲んで事件選手を削除

——ペナントレースで難しいのが外国人選手の能力だと思うんですが、その辺は。

赤田 前回失敗したので、新外国人そんなにいないんです。どうしようもないチームは入れましたけど。予想データなんで、新聞と一応前の韓国とか大リーグなんかの成績見て決めるんですけど日本の野球に合うかどうかまったく分からないんで。新聞なんかすごいこと書いてあるし。

遠山 リベラのやつでしょう（笑）。158キロ投げるよとか、シュートとかスライダーとか3、4球種持ってるとか。

——日本のスポーツ新聞だけ見ていると、「わあ、すごいよ、こいつ。なんで3Aなの」というような奴がいっぱいいるんで。

赤田 去年のグリーンウェルみたいに、一瞬来て帰っちゃうとか。

——去年の場合、ローズが入ってなかったんですよね。最後まで（契約が）決まらないで、ゴタゴタしてOKがとれなかった。今回はそれに問題の事件の選手たちが。

——ああ、そうですね。

赤田 ダイエーとかきついですね。

——横浜もかなり。波留がいないですし。

遠山 ヤクルトの宮本も。

赤田 池山がショート復帰という話がありますから、一応、サブポジションにショートをつけておいて。

——でも、そういう事件の選手とかはしようがないんで。外国人の場合は帰っちゃうというのが（笑）。

赤田 キャンプに入って解雇された選手もいますし。ロッテのトンプソン。実は入ってるんです（笑）。もうロム出した後だったんでどうしようもなくて。「解雇？ ウソやろこんな時期に」という（笑）。

キャンプ中に解雇された？ ウソやろって（笑）（赤田談）

⇧中日の期待の助っ人李。期待通りの活躍ができるか

はみだし『5』情報

『5』になって増えた特殊能力のムード×。この能力を持つ選手って入ってるの？　赤田「入ってますよ。公にならないところで（笑）」遠山「入っているかな、と気づいていただけたら。」藤岡「表には出ないですね。監督とか選手に、なんや、俺ムード×かいと思われるのも何なんで（笑）」

サクセスシステム編

ウグイス嬢の選手コールは前作からの悲願

――ウグイス嬢のコールを実現されていますけれどもやっぱりあれはユーザーの要望というのが。

赤田 やりたかったからです。前々から寂しい寂しいって思っていて。

遠山 あれ、がんばったら大分いい声出ますよね。

――ウグイス嬢をやっている方の声をあ・い・う・え・おと入れて。

赤田 はい。かなりよくできていると思うんですが。パソコンの世界ではもっといいのありますけど、ゲームではここまでやってるのはないでしょ。

――おすすめ発音というのがありますね。

赤田 あれでだいたい決めて微調整するのが一番ですね。

遠山 チャとかチョとか小文字を1文字で入れられるのがいいでしょ。

赤田 あと伸ばす音。普通ああいうのはしてないんです。プログラム的に伸ばすっていう処理は。音のプログラマーががんばってくれたので、かなりいいものになりました。

⬆甲子園大会では、ちゃんと君付けで読んでくれるのだ

前作より、より個性的な選手を

――練習にレベルをつけたのは？

赤田 いろんな練習をしたいし、させたい。かといってアイコンは全部は並ばないので（笑）。

遠山 自分が足が速いのをつくりたかったら走る練習のレベルをあげればいいですし、パワーでしたら筋トレのレベルを上げればいいですし、作りたい選手によって、自分なりの道をつくれるので、思った選手を作りやすくなりますよね。

――パワーの場合は校長先生にダンベルをわざわざ買ってもらったりとか。

遠山 校長に買ってもらうものを選ぶ時が初めの分かれ道ですからね。どの系統の練習にしようかという。

――校長先生は試合に勝ってるとたまに「きみがんばっているね」と言って買ってくれたりしますけど。

赤田 なんも関係のないときにきますよ。ある理由で（笑）。

――あれ、理由があるんですか？

遠山 かなりの確率ですよ。藤岡さんお得意ですよね（笑）。ボクはちょっと心が許さなくてできないんですが。

藤岡 （笑）。

赤田 オレもくるものは拒まずだから。あれはおいしいから（笑）。

遠山 やっぱりですか（笑）、能力優先ですか（笑）。ボクはあれはツライです。すべて棒にふっているような気がして（笑）。

赤田 人生棒にふってる（笑）。でも、あれマイナス要素ほとんどないもの。見つかったときに評価が下がるくらいで。

――評価、見つかったときに。見つかったときに評価…（担）呪文のように繰り返す）。

藤岡 お前そうなんか、うわっ趣味悪いなって（笑）。

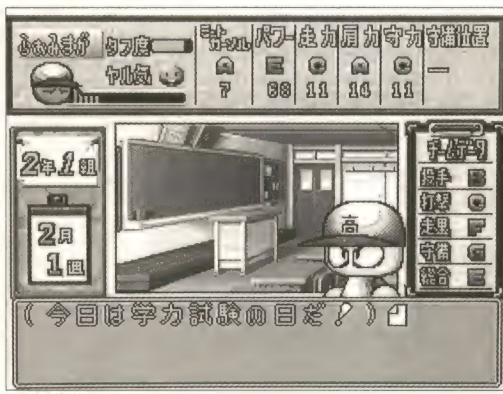
遠山 プレイ楽しんでいるんじゃなくて、強い選手作りたいだけなん？とか言われそうな、あることを。

藤岡 オマエ、そこまでプライドを捨ててそのコとは（笑）。

――ゴウダさん？

一同 （爆笑）。

遠山 それはどうかわかんないですけど（笑）。

高校生らしさを徹底して追求

――学力で練習のレベルが上がるというのは、すごくうまいなと思ったんです。

遠山 高校生には勉強してほしいですから。頭悪かったら不利ですからね。（野球の）駆け引きの面でも。

藤岡 だから先生がとくとくと説教しているでしょ。

――加藤先生ですか。なにやら秘密ありげな加藤先生。

遠山 あるんです。

――勉強が前で言うと休養の代わりになるような感じなんですか。

遠山 ただ回復だけでは全部ストレッチで代用してしまうんですけど、学力があるだけにそっちのほうにもウエイトを置かないと。試験もありますし。

学生の本分は勉強です（藤岡談）

⬆高校球児でも試験はクリアしなきゃね

赤田 （試験で失敗すると）追試。1カ月間勉強だけしかできない。

藤岡 学生の本分は勉強ですよ。

――勉強はタフ度が下がっちゃうからなるべくやりたくないんですけど、やらなきゃならない。それは開発の方の高校時代の、「なるべく勉強したくないけど、しなきゃな～」っていうのがやっぱり反映されているんでしょうか（笑）。

赤田 （笑）経験がものを言ってます。

――遊びのコマンドがなくなっちゃう。遊びがないんですね、今回。

遠山 遊んでいられない。

藤岡 高校球児は遊ぶひまないですから。

――毎日練習ありますしね。

遠山 野球と学校で、生活終わっちゃいますからね。

――なるほど。

ダイジョーブ博士も選択制で納得？

――ダイジョーブ博士がまたやっぱり出てきますよね。今回は手術がなぜ選択式になっているんですが、なぜなんでしょう。今までは肩に爆弾とかついていると有無を言わさずに取るという感じだったんですが。

遠山 3年の最後のほうで、追い込みになったときに爆弾を持ってたとして、もう爆弾取らなくても、能力を上げたいというときにゲームする上で選択できると。もうあと2ヵ月しかないし、爆発はしないだろうから、能力を上げとくかというみたいな。あと、確率が何％か出るんで、失敗しても40％でやっているんだからしようがないと納得できる。

――なるほど。あと、ドイツ人だったんですね、彼は。

遠山 医者ですからね。医学はドイツが世界一ですからね。

赤田 医学用語はドイツ語で書きますでしょ。

遠山 カルテとか。

――そうですね（笑）。医学用語は全部。ああアメリカ人じゃなかったんだというのが、かなりビックリしたんですけどね。私は必ず能力アップを選択してしまうんですけど、まだ成功したことがないんですよ。

赤田 成功することありますよ。

遠山 2連続とか3連続とかも。

赤田 3連続で成功すると、もう能力ガンガン上がりますから。失敗すると痛いですけど（笑）。

遠山 かなり危ない。40％ですから。殺す覚悟でいくしかないです。

――普段は疲れをとったりタフになったりしたほうが。

遠山 たまに失敗するんで。ベストの時は出会っても無視です。「アディオス、アミーゴ」とサヨナラするのが一番ですね。

はみだし『5』情報 今回のシナリオで、最も難しいのが巨人のシナリオ。対中日戦、2点をリードされて、絶好調の宣が9回裏に出てくる。かなり難しいシナリオだが、以前はもっと難しかったとのこと。赤田「百何十回とやってクリアしたんですよ（笑）。こんなもんかと思いつつ、イヤイヤと調整しなおして。」

サクセス人物編

一癖も二癖もあるパワプロ世界の住人たち

――『4』では野球仙人がカートリッジのなかで埋もれているというお話でしたけど『5』はそういった埋もれてしまったキャラっているんでしょうか。

一同 （笑）

赤田 作ったけど出てこなかったキャラクタ。

遠山 ああ、野球仙人ですね。あれね。今回はおばあちゃん。埋もれてますよね。あ、埋もれてますけど1回だけですが出てくることがありますよ。

――あっそうなんですか。おばあちゃんか、なるほど。あと、以前のインタビューで谷田さんとか戸井君とかモデルがいるというお話しだったんですけれども、今回、鮫島さんとか監督とかにモデルっているんでしょうか。

遠山 監督は別にないです。鮫島さんは、夜中のテレビが悪いんですよ（笑）。

藤岡 （笑）減量して痩せてパンチ受けて。

そう言われてみれば…似てるなあ!!

――あっはいはい、実際に葬式が出てしまったあの方ですね。あの方が…（爆笑）。

遠山 あの方です。

赤田 揉み上げがカールしたあたりが（笑）。

遠山 パワプロ風になるとああなっちゃうんです。

――夜中のテレビとおっしゃいましたが。

赤田 1人、好きなやつがいたんですよ。

遠山 ぜひ入れてくれという要望があって。

藤岡 パワプロシリーズのなかではイレギュラーの人なんですよ。だから谷田さんはプロに入れて『パワプロ4』の二軍にいるんですよ。でも鮫島さんはイレギュラーで入った人だからプロに入れなかった。

遠山 そこで生き残った人が、あれから『4』に続くんです。同じ球団に猪狩と矢部くんと自分と入ってますよ。

赤田 阿畑君もちゃんと出てきますでしょ。

――出てきますよね。まだアバタボール7号で（笑）。この後53号でしたっけ。

遠山 かなり投げたんですね、あの後（笑）。

――教頭先生とかはモデルとか、いるんですか。どこかのコメディアンみたいな喋り方をしますけど。

遠山 モデルはないです。作った後についたんですよね。あの先生の言い方は。

藤岡 あれは坊ちゃんの赤シャツを作ろうと。

遠山 ああ、そうです。だからあの人、シャツ赤いんですよね。

――なるほど。しかし、校長先生ってやさしそうだな、と思っていたら校長先生が来たイベントでひどいのが。

遠山 見ましたか。

――人は見た目ではわからんなというのがかなり。

一同 （笑）。

遠山 『パワプロ』の世界、全員一癖も二癖もありますよ。真っ正面からいい人なんて誰もいませんよね。比較的悪い人が多いという感じ。自分以外は敵、というようなやつばっかりみたいな。

藤岡 たまたま、今みんな仲良くしているという（笑）。

遠山 自分のためにね（笑）。

藤岡 「うる星やつら」みたいなもんや。

赤田 みんな敵や。

藤岡 利害があるから仲良くしているだけで。

遠山 それは、人間関係の基本ですよね。

――そのへんも、野球と同じくリアルさを追求みたいなところが（笑）。

こんな笑顔の裏には…。おそるべし、校長先生

真っ正面からいい人なんて誰もいませんよ（笑）（遠山談）

豪田さんはもっとすごかった?

――『5』に登場する彼女たちなんですがモデルっているんでしょうか。

遠山 花咲桜は言うまでもないですね。あと、確かに緑川はアニメ雑誌見て書きましたけどね、あとは適当に作って、資料見て適当なキャラを2、3個足したとか。これいいやんか、というみたいなね。

――私の好きな天野さんなんか、モデルいるのかなと思ったんですけど。

遠山 あれはどうだったかな。モデルがあるかもしれないですね。

――極亜久高校の外藤くんのモデルとかっているんですか。

遠山 あれ、初めジェイソンみたいな顔してて、ダメって言われて。変えたんですよね。顔に傷があって血とか出て、メチャメチャこわかったんですよ。

――でも、試合になるとかわいい顔してますね（笑）。

遠山 マスクとって試合しますから（笑）。

藤岡 豪田さんも、もっと気持ち悪かった。

遠山 豪田さんは、強烈でしたよね（笑）。ものすごく「いそうッ」っていう顔していましたよね。現実的でこわかったんです。でも反対があって変わりました。

赤田 それで、「これじゃあ、まずい」というんでちょっと描き直してもらって。

――キャラクタの名前はどういった形で決めていますか。

よ～く見れば愛敬のある顔をしてるような気が…

遠山 知らない間に決まっていましたよね。ボク、名前書いてわたしたのに、なんか全ボツくらった。毎回適当に決まってますね（笑）。

――豪田さんなんか、なんかゴウダっていうと…。

遠山 ジャイですか。ジャイ子シスターズ、いや、ブラザーズか。

――クリスチーネ剛田さん、思い出しちゃう。

藤岡 おまえが池に落としたのは、よいジャイアンか、悪いジャイアンか。

――（爆笑）あれ、無茶苦茶おもしろいですよね。ビデオで撮ってますよ、あれは。

藤岡 そういえば、前のときに人気投票のやつで誰が1位か、良かったらまた『5』に登場するかもというあれなんですが、もう2月ぐらい早ければ。

遠山 あの時期では、どうしようもなくなってましたよね。

――ああっ残念ですね。

まだまだパワプロは発展途上

――『5』でどうでしょう。『パワプロ』でやりたいことの…。

赤田 まだまだ。

藤岡 ペナントのとこは、まだやりたいことの半分もできてない。

遠山 ほんの一歩進んだだけですよね。ケガなんて。

――最後に、読者にメッセージがありましたらお願いします。

遠山 シナリオを諦めずに最後までクリアして欲しいですね。

赤田 サクセスだけでなくて。野球というゲームを楽しんでほしい。

遠山 今回はサクセスで試合もうまくなれますし、試合をして下さい。

藤岡 また同じ『パワプロ』や、買わんでええわでなしに、かなりまた変わっているんで買ってほしいな。

はみ出し『5』情報

今作のサクセスでもたくさんの新キャラが登場するが、その中で、彼女の天野華織さんは、一見矢部君に似ているような気がするけど? 遠山「実は彼女は実際に矢部君の妹にしようかっていってたんですよ（笑）。結局止めましたけど。」

新 パワプロ広場

発行所 （株）徳間書店／インターメディア・カンパニー

いよいよ広場も「5」編に突入！（仮）もとれて絶好調だ！しかし？

仰天スクープ!!

衝撃の事実発覚！パワフル高校校長はヅラ!!

あー少し。実はあの校長、カツラなんだ。

パワプロ広場も「新」になって、心機一転、新たに気合を入れ直している編集部に、早くも衝撃的なスクープがとどいた。なんと、あのパワプロ君の出身校として知られる、パワフル高校校長の頭がカツラだったというのだ。さっそく事実関係を突き止めるべくパワフル高校に向かった取材班だったが、当日、高校側は関係者以外の入校を一切拒否。校門前には締め出しをくらった、数社の新聞記者がたむろする、緊張に満ちた一夜となった。

校長氏は懸命に疑惑を否定

翌日になって、パワフル高校は、同校体育館にて緊急記者会見を行い次のような校長のコメントを発表している。

校長「わ、私がカツラ？ だ、だ、だれですか？ そんな根も葉もないデタラメをいっている大ばか者は？ もちろん地毛ですよ。決まってるじゃないですか。むしろ、ありすぎて困ってるんです。もう、フサフサしちゃって誰かに分けてあげたいくらいですよ。今週末くらいにアフロヘアーにでもしようかと思っていたところなんですよ。わっはっはっはっはっ…グッ、ゴホッゴホッ」

このコメントでは明らかに校長はカツラ疑惑を否定している。しかしながら、校長の頭を見る限りこのコメントに信用性がないことは明白。各社取材陣は、校長の頭をじかに触らせてくれるよう要求。しかし学校側はコメントを発表すると、一方的に会見を終了。我が新パワプロ広場取材班は、真実の解明にはさらなる深い調査が必要との結論に達した。

パワフル高校校長

人当たりのよいニコニコした笑顔で、残酷なセリフをはくことも

校長のミエ？関係者は語る

我が新パワプロ広場取材班は、独自にパワフル高校関係者にインタビューすることに成功した。

「え、校長？ え？ カツラに決まってんだろ！ え？ 校長は違うって言ってる？ ミエに決まってんだろ、ミエに！ ガハハハハハハ」（パワフル高校教員Y氏）。「さあ、どうなんでしょうか？ ちょっと、私には、モゴモゴ…。それよりも、昨日は手術が2つもあって疲れてるんです。もういいですか」（同K氏）。「あんな、甲子園にも出られないような野球部をいつまでも持ってるからハゲるんじゃア〜リマセンカ。」（匿名希望）

これらのコメントを聞くと、うわさの信憑性はかなり高そうだ。

各関係者は、ためらいながらも、うわさについての真相を語ってくれた

謎の病原体発生!? 食中毒者続出!!

某地区の秋季高校野球大会において、参加した一部の高校に、なぞの集団食中毒が発生していることが、同地区の保険委員会からの報告で明らかになった。保険委員会では、原因の究明に急いでいるが、同じ野球部でも中毒症状が出なかった部員もおり、いまだ病因は不明。

「控え室のお弁当を食べたら、急にお腹が痛くなって…。これじゃあ試合で力が出ないでやんす」（某高校野球部員Y君）。「みんなどうしたんだなあ。ぼくは、全然なんともないんだなあ。もっとお弁当食べたいんだなあ」（同野球部員K君）。

保険委員会は、未知の病原体かもしれないと、大会役員及び選手に、くれぐれも衛生に注意するよう呼びかけている。

どうやら、病原体は選手控え室にあったお弁当にあるようだが…。なぜそのようなお弁当があったかは現在調査中だ

新でいきなり合併号 魔術師Oボーゼン

今月から「新」になったパワプロ広場だけど、残念ながら今月は合併号となった。この突然の合併号に、本誌編集者の魔術師Oは次のように語っている。「残念ですね。いや、大変残念です。3月26日に『5』が発売されたら、いち早く、サクセス自慢の館でみなさんに強い選手を紹介したかったんですが…。それだけに、ここでの合併は悔しいですね。毎月楽しみにしていただいている広場読者の皆さんには、残念ですが、しばらくお待ちいただくしかないです。今回は合併号になってしまいましたが、皆さんガッカリせずに励んでください。そして、私をビックリさせるような選手を作ってくださいね。」

はみ出し『5』情報 シナリオは全部クリアすると、オマケがついているというが、サクセスの方はどうなんだろうか。遠山「サクセスで、バッテリーバックアップいっぱいになるまで選手を作ったら、オマケの絵がでますよ。ですからいっぱい選手作ってください。思いっきり！」

64大相撲（おおずもう）

どすこい！ 64部屋 第5回

第2回ファミマガ場所決着!!

好評企画「ファミマガ場所」の第2回目の結果を発表！ 今回の大会における力士たちの育成傾向も分析!!

N64	ボトムアップ	相撲
		内部バックアップ（1）
	発売中	コントローラパック（8）
		振動パック対応
	7980円	コントローラパック

全国の力士約100人を退けて愛知県出身の「力富路」が優勝!!

ボトムアップ特製のロム（COMが力士を操作）にパスワードを入力し、読者の力士同士を戦わせて勝者を決める「ファミマガ場所」。勝負は基本的にトーナメント方式で行われるため、今回もまずランダムで組み合わせを決めることからスタートした。前回同様に1組ずつ取組を行っていき、最終的に4組を残す状態まで到達（ここまで勝ち抜いてきた実力派力士の面々については左下を参照）。ここからさらに絞りこんでいった結果、愛知県の久野慎弥君の力士「力富路」が見事に優勝を飾った。久野君には、賞品として『64大相撲』の特製テレホンカード（もちろん非売品！）が贈られるぞ。

ぶちかませ!!

おフザケっぽいネーミングだけど強い！

最終戦の組み合わせ

優勝！

- 肥穂尾尾（大阪府／川久保秀樹）
- 龍神丸（岡山県／重友 学）
- 力富路（愛知県／久野慎弥）
- 飛燕（東京都／多田真行）
- 龍神丸（京都府／高橋秀和）
- 蔵馬（静岡県／渡仲晃太）
- 若吉花（北海道／DJ戸枝）
- 鬼神（静岡県／林 裕紀）

※敬称略

ホントにパワフル！

体のパラメータは最高値というワケではないが技のバリエーションでカバー

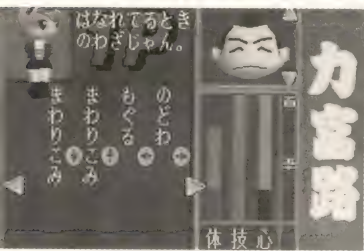
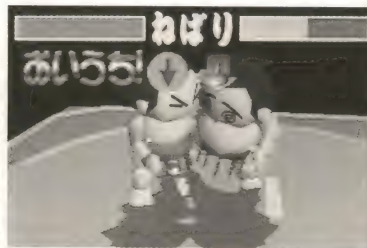
「力富路」を優勝に導いたポイントを解析

優勝力士「力富路」の地位は横綱で、ベースとなっているのはスピードタイプの飛燕。左に示したパスワードを実際に入力してチェックしてほしいのだが、前回の優勝力士「秋の山」と同じようにライバル技は獲得していない。しかし、返し技以外の技はほとんど持っており、ライバル技を獲得せずとも相手と渡り合える実力を持っているのだ。対戦相手との組み合わせの運も勝敗に関わるということは前号でも述べたが、今回の場合は潜在的な強さとの相乗効果で勝ったという印象を受けた。離れたときの技をコンスタントに繰り出し、それがきっかけで勝つというパターンが多く見られたのだ。

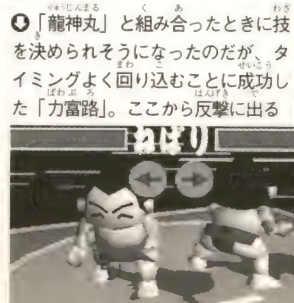
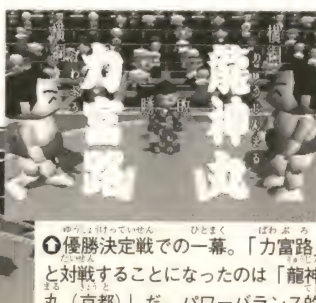
優勝力士のパスワード

返し技があればさらに強かった？

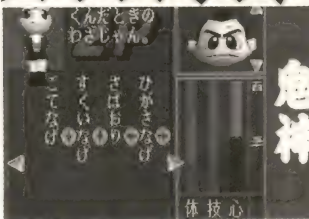
離れたときの技の豊富さがカギ

離れたときの技を繰り出す率が高かったので、もしこの技がなかったら負けていたかもしれない

組んだときの技や状況技などが目立たなかったということではないが、やはり回り込みなど離れたときの技の功績は大きい

優勝決定戦の猛攻！

組んだときに一本背負いを決めて勝利！

「龍神丸」と組み合ったときに技を決められそうになったのだが、タイミングよく回り込むことに成功した「力富路」。ここから反撃に出る

優勝決定戦での一幕。「力富路」と対戦することになったのは「龍神丸（京都）」だ。パワーバランス的にはどちらにも勝つチャンスはアリ

第2回ファミマガ場所における力士のタイプと持ち技の傾向をチェック

力士のタイプは全部で5種類存在するが、今回の大会で一番多かったのはスピードタイプの飛燕。次いで雷竜丸、超力、天舞、龍星となっている。とくに条件は指定しなかったのだが、プレイヤーの半数以上が飛燕を選択したという点は興味深い。また、持ち技については日傘投げな

どライバル技の所有率が少なく、ふつうに星で獲得できる技の所有率の方が高かった。これは、強力だが確実性に欠けるライバル技より、星を多く必要とする強力な技で手堅く攻めるプレイヤーが多かったということを示している。ライバル技に頼り切っているプレイヤーは要注意!?

第2回場所での出場率

1.飛燕（スピードタイプ）……60%
2.雷竜丸（攻撃タイプ）………15%
3.超力（体力タイプ）…………13%
4.天舞（バランスタイプ）…… 8%
5.龍星（人気タイプ）………… 4%

⬆2番人気はバランスタイプの天舞だった。無難な線の力士は安心して使えるため支持されているようだ

⬇今回の大会で一番多かった力士はスピードタイプの飛燕。体力や攻撃力を重んじる力士よりも人気が高い

ライバル技は不人気!?

⬆意外にもライバル技の所有率が低い！

⬇バランスよく技を覚えたタイプの力士も多かった。偏った強さを持つ力士もいたが、これは少数派

⬆むしろ大量の星を必要とする技を持っている場合が多い。ライバル技も無敵ではないので堅実といえば堅実な判断ではあるが…

参加者必見！ 第4回ファミマガ場所応募要項

前回の土俵は「月面」だったが、「第4回ファミマガ場所」では土俵を「南極」に指定！「激闘バトルモード」などでこの土俵を試し、少しでも有利に戦える力士を見極めたら「横綱サクセスモード」でその力士を育てよう。育て上げたら、「いろいろオプションモード」で力士のパスワードをしっかりとメモる。その後、ハガキにパスワードと力士のしこ名（変えている場合はそのしこ名）、自分の住所、氏名（ペンネーム希望者はペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部「第4回ファミマガ場所」係まで送るのだ。ハガキ1枚につき力士1人分のパスワードとするが、個人で何通応募してもかまわない。締め切りは4月20日（月）必着で、発表は賞品の発送をもって行う。優勝者は「64大相撲」の特製テレホンカードをゲットできるぞ！ ちなみに、今回もパスワードの記入忘れや記入ミスが数件あったゾ。念には念を入れ、再度パスワードを確認することを心がけよう。

今度は氷上での戦いなのだ!!

⬅この土俵の特性と力士への影響をじっくりと研究して育てろ

あさりどVS優勝者久野君のバトル&おトク版『64大相撲』NEWS!!

前号で紹介したあさりどの力士を忘れちゃいないよね？ 予告どおりこの力士と優勝者久野君の力士「力富路」のエキジビションマッチを行ったのでその結果を報告するよ。操作は「ファミマガ場所」と同じく特製ロム使用によるCOM任せ方式。最初は堀口さんの「天舞」が「力富路」と対戦したのだが、前頭と横綱との実力差がありすぎたせいかあえなく敗北。川本さんの「天舞」は横綱でいい勝負だったのだが最後に追いうちをかけられて惜敗した。

⬆若手芸人の力士と読者の力士によるマッチメイクを実現！ COM操作によるエキジビションマッチとはいえ、思わず食い入るように見てしまった

堀口さん惨敗！

⬇しょせん前頭では横綱に勝つことはできないのか？ 堀口さんが望んでいたであろう奇跡は起きなかった（とゆーか、立ち合い直後に決着がついた）

川本さん惜敗！

⬆横綱VS横綱ということで条件的には同じ。長期戦になったのだが、粘りゲージが先に危険な状態になってしまい、押し出されて川本さんの負け！

「64大相撲」リニューアル!?

最初に『64大相撲』を購入したユーザーにとってはクヤシイけれど、これから購入しようとする人にとってはウレシイ情報を入手したぞ。なんと、『64大相撲』にコントローラパックが同梱されることになったのだ。価格は据え置きなので、実質的にはかなりおトク。今号が出ているころ出荷されているハズなので、気になる人はゲームショップへGO！

再出荷バージョンはコントローラパック同梱！

➡パッケージデザインなどは特に変更ナシ

⬆ゴールドに輝くステッカー。これが貼られているものがコントローラパック同梱版なのだ

「ポケカメ」ユーザーのための王国へようこそ!!

Pocket Camera™
ポケットカメラ KINGDOM

任天堂
発売中
5500円(税別)

**すべての「ポケカメ」ユーザーを国民とする究極の王国を建国！
初心者から熟練者まで、分けへだてなく我が王国に迎え入れるぞ!!**

『ポケカメ』テクニックに王道なし!! 自由な発想で撮影法を探究すべし！

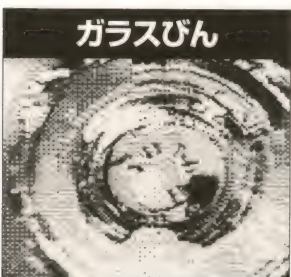
「ポケカメ」は画家にとっての絵筆のようなもの。基本さえ覚えれば、後はどう使ってもいいのだ。マニュアルには載っていない使い方にチャレンジして、自分だけの撮影テクニックを編み出していこう。

思い立ったら迷わず実践！

無謀なアイデアでも、試さないよりは試すほうがいい。予想に反して成功する可能性もあるし、失敗してもその経験は知識として生かせる。アイデアがひらめかない場合は身の回りの物を何か使ってみよう。思わぬ効果が得られるかもしれないぞ。

パッケージも活用するのだ

⬇マニュアルの最後にオマケとして書かれていた「ポケカメ」パッケージの利用法を実践。意外とイイ感じ

⬆タイマー撮影や連続撮影、自分の顔を撮影するときなどに重宝する。見かけこそチープだが実用性は高い

フィルター効果

カメラ部の前にフィルターとして透明もしくは半透明の物質を装着して被写体の撮影を行う。この方法で撮影された写真は、実際のカメラの撮影技術であるソフトフォーカスをかけたような仕上がりになったり、通常の撮影では不可能なトリッキーな効果を得ることができるのだ。

ガラスびん

⬆清涼飲料水のガラスびん越しに見た風景。これまた不可思議な魅力を持つ

ビニール

⬆水彩画風というか淡いタッチというか…。これはこれで味わいがあるね

トレーシングペーパー

⬆近接した物体のシルエットがかろうじて確認できる。これはハサミの先端

特撮(?)映画製作

ひと時代前の特撮技法の主流だったストップモーション（コマ撮り）方式を使えば、お手軽ながら特撮映画も製作できる。この場合、素材として最適なのはロボットものプラモ。微妙に関節を動かして1枚ずつ撮影し、30枚すべてを撮り終えたらアニメーションさせればいいのだ。

手間はかかるが完成すると楽しい

⬆相変わらず人気の高いアクションフィギュアなどを「主演」にすることもできる。お好みでどうぞ

⬇右の写真から数段階ポーズ変更させた状態。ここからさらに少しずつポーズを変更させていくのだ

⬆セーブできる30枚をフルに使ってコマ撮りを行う。パラパラまんがのノリに近いかも…

国民だけに特別公開!! プリントシール強化法

別売りの「ポケットプリンタ（税別5800円）」を使えば、撮った写真をプリントシールにすることができるのは周知の事実。カンタンな操作でシールを作れる点が評価されているが、難点がないというわけではない。専用シールが感熱紙タイプであるため、熱や湿気に弱いというウィークポイントがあるのだ。そこで、我が王国では試行錯誤のすえにシールを長持ちさせる方法を発見した。プリントアウトしたシールの表面に透明のカッティングシート（画材屋で50センチ約400円ほどで買える）を貼って圧着させるというシンプルな方法だが、耐久性はかなりアップする。見た目もイイのだ。

⬆大きいのがカッティングシートだ。必要なぶんだけカットして使おう

耐久性向上！

⬆カッティングシートを貼ったらシールの大きさに合わせてカット

『ポケカメ王国』建国記念 ベストショットコンテスト開催!!

「ポケカメ王国」の建国を記念し、「ポケカメ」によるベストショットコンテストを開催するぞ。合計6部門で募集を行うので、自分向きだと思われる部門があったら作品を送ってほしい。もちろん、1部門だけに限らず全部門への応募もOKだ。

①ワンショット部門

「コレだ!」と思う瞬間を撮影した写真なら、風景、人物、ペットなど被写体が何であろうと構わない。ただし、スタンプやペイント、特殊な機能は一切使用を禁じる。当部門では元のままの写真を評価するのだ。

ふだんは撮らないようなアングルで撮影するのもいいかもね（スゴいパースだ…）

②パノラマ部門

パノラマ写真（タテでもヨコでも可）をテーマとする部門。ありきたりの風景写真にはとどまらない斬新なアイデアに加え、画面と画面を正確に異和感なくつなげることのできる手先の器用さが必要とされる。

この程度のパノラマ写真ではまだ甘い!?

③4コマ部門

ネタが命。他に語る言葉を持たない部門だ。お寒いギャグしか考えられない者は挑戦するだけムダ。当部門はぶっ飛んだセンスの持ち主だけを求めているのだ（ぶっ飛ぶほど寒いギャグを言う人間もいるが…）。

これは実話です。トランセルってば…

④らくがき部門

スタンプやペイントを駆使してらくがきアートを競う部門。絵を描き込んでテクニックをアピールするかすなおにウケを狙うかは自由だ。

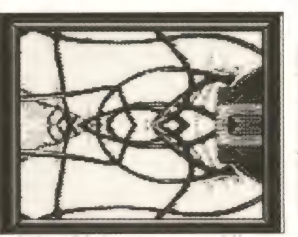
自分の顔にらくがきをする人間は少ないと思うので言っておくけど、他人の顔を使う場合はきちんと本人の了承を得ておくこと。無断使用はイカンよ

⑤モンタージュ部門

モンタージュ機能を使いこなせるかどうかを競う部門。モンタージュ機能は7種類用意されているが、どれを選ぶかは参加者の自由とする。

モンタージュといっても、顔と顔の組み合わせにこだわる必要はない。写真のようにいろんな組み合わせを試して、気に入ったものを送ってほしい

⑥特殊レンズ部門

対称（反転）写真や拡大写真を撮ることができる特殊レンズ機能をテーマとする部門。被写体しだいで仕上がりはさまざまに変化するので、被写体を選ぶ審美眼も必要となる。

特定の被写体に対し、どの特殊レンズを使うかがポイント。ちなみにこの幾何学模様は、からまった電気コードを「反転3」で撮影することで完成！

応募のきまり

「ベストショットコンテスト」の応募方法は次のとおり。まず、応募する作品を「ポケットプリンタ」でプリントシールにする。次に、官製ハガキにそのプリントシールを貼って（ハガキ1通につきシール1枚とする）、応募する部門の名称、住所、氏名、年齢、電話番号を記入する。後は**〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部「BSコンテスト」係**まで送るだけ！ 締め切りは4月20日必着。各部門の入賞者には「ポケカメ王国」特製のテレホンカードをプレゼント。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせてもらうぞ。

プリントシールで応募するのだ!!

「ポケプリ」持ってない人、ゴメン

国王直伝！ワンポイントアドバイス

お初にお目にかかる。余が「ポケットカメラ王国」の国王、アレマック・テコップである。今回のコンテスト開催に当たり、訓示を垂れることにしたので心して聞くように。まず、撮影の基本事項だが、これは光源と映り具合がカギだ。明るさやコントラストを調整し、より鮮明な映像にするのだ。次にプリントシールだが、複数枚の予備を刷ることを勧める。同じ写真のシールでも、微妙に仕上がりが異なる場合があるからだ。

撮影条件により光源は変化する。必要な場合は積極的に調節してフォロー

プリントしたシールを1枚ずつチェックし、最高に映りがいいものを選ぶ

4月号「正体当てクイズ」モデルさんの正体を発表!!

前号の「ポケカメ」記事内で出題した「らくがき顔正体当てクイズ」の正解を発表するぞ。問題①は川本成さん、問題②は渡辺徹さん、問題③は堀口文宏さんがモデルで、解答は①-f、②-b、③-dとなる。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせてもらうぞ！

カンタンすぎた？

問題① 川本 成さん

ヒントがなかったら分からなかった？

問題② 渡辺 徹さん

りんかくで正体を見破った人が多し！

問題③ 堀口文宏さん

川本さんと同じ場所で撮影してたのだ

※「ベストショットコンテスト」にご応募いただいたプリントシールの返却はいたしません。

トランセル種市のポケモンリーグ!! 第10回

メタモン

ポケモンナンバー132

今回は「どくどく」攻撃の実践的な使い方と、前号の挑戦状のヒントを紹介する

新境地を開拓しろ!!

最新ポケモンリーグ事情

長期戦で効果発揮「どくどく」攻撃のシブい魅力に迫る!!

最近の「ポケモンリーグ」では、「でんじは」を使ったまひ攻撃がブームになっている。以前にも、こういったステータス変化の技（直接の攻撃とは別に、ダメージを与えたり戦闘不能にさせたりする技）の特集を行ったが、今回は毒の攻撃に注目したい。この毒攻撃は、毎ターンごとにダメージを与えることができるので、実際の対戦で長期戦に持ち込んだ場合に、ジワジワと威力を発揮するボディブローのような技なのだ。数ある毒攻撃の中でも、威力ナンバーワンの技「どくどく」の有効な使い方や、頭脳的な作戦を紹介していくので、読者のみんなも毒攻撃のシブい魅力を味わってほしい。

64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から（一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意）。N64最新情報にも注目!!

「どくどく」とは一体どんな技なのか？

この「どくどく」という技は、与えるダメージが毎ターンごとに増えていくのが特徴。ほかの毒攻撃と比べて与えるダメージがデカいので、長期戦では特に有効だ。また、ほとんどのポケモンが、技マシンを使って覚えることができるぞ！

①攻撃が相手に命中！

命中率は85%なので、そんなに攻撃がはずれることもないだろう

②毎ターンごとにダメージ！

最初はチョットずつしか減らないが、ターンごとにダメージが増える

ほとんどのポケモンが使える!!

さまざまなタイプのポケモンが使用可

有効な使い方① 「かげぶんしん」で逃げる

この作戦は「どくどく」をかけたあと、「かげぶんしん」を使って攻撃回避率を上げ、相手の毒によるダメージが増えていくのを、ひたすら待つというもの。「かげぶんしん」を何回使えるかが重要になってくるのだが、6回までかけられれば相手の攻撃はほとんど受け付けないぞ。

この作戦を逃げと取るか、頭脳的と取るか意見がわかれるが、いい作戦だと思うよ

この作戦が使えるポケモンたち		ポケモン出現ポイント
No.51	ダグトリオ	「ディグダの穴」。ディグダをレベル26まで育てると進化
No.97	スリーパー	「ハナダの洞窟」1F。スリープをレベル26まで育てると進化
No.127	カイロス	緑、青のサファリゾーンで捕まえるのが確実。赤版には出現せず
No.141	カブトプス	「こうらのカセキ」を復元し、カブトをレベル40まで育てることで進化

有効な使い方② 3匹ともかけてしまう

これは以前にもチラっと言ったけど、「ポケモンリーグ」のルールでは眠り攻撃以外のステータス変化技は、何匹にもかけることができる。毒の攻撃もうまくやれば3匹とも毒を食らった状態にすることも可能だぞ。そのためには、防御力と特殊のステータスを上げて、一撃でやられないポケモンを育てておこう。

こんな状態になったら大ピンチだよね！

防御力の高いヤツで勝負

パルシェンとカイリキーも「どくどく」を覚えることが可能。防御力が高いので、一撃ではやられない

弱いポケモン強化運動

前号の「挑戦状」は受け取ってくれたかな？ オレはこの3匹をセレクト

「ポケモンリーグ」のマンネリ化を防ぐべく、前号でみんなに挑戦状を出したけど、読んでくれた？ オレが選んだポケモン6匹で出場してほしい、という内容なんだけど6匹ともクセのあるポケモンばかりだから、ちょっとキツいかな…。というわけで、この中で使えそうな3匹をセレクトしたので、参考にしてね。

この6匹から選択!!

⬆どれも「ポケモンリーグ」ではあまり登場しないポケモンたちだが…

⬅あえて虫タイプのポケモンを軸にしてみた。イイ感じの3匹じゃない？

1匹目 ラッタ 前歯でとどめを刺す

ラッタの最大の武器は、やっぱり「いかりのまえば」。相手の防御力に関係なく、HPを半分に減らすことができるので、属性の相性が悪かった場合などに使うといいだろう。また、通常ノーマル攻撃はゴーストタイプのポケモンにはダメージを与えることはできないのだが、「いかりのまえば」にかぎってはゴーストタイプのポケモンにも通用してしまうので、非常にお得だぞ！

「いかりのまえば」でHPを半分に

⬆ノーマル攻撃だが、ゴーストタイプを持っているゲンガーに攻撃がヒット

⬆そしてゲンガーのHPが半分になったぞ！

この技マシンを使って攻撃の幅を広げろ!

- 技14 ふぶき
- 技15 はかいこうせん
- 技24 10まんボルト
- 技28 あなをほる
- 技50 みがわり

2匹目 カイロス 技マシンを厳選しろ

カイロスは攻撃力と防御力のステータスが高いのが特徴。「つるぎのまい」で攻撃力を上げて、「きりさく」でクリティカルヒットが決まれば、相手にかなりのダメージを与えることができる。また覚えられる技マシンも、強力なものばかりなので慎重に選んで覚えさせよう!!

この技マシンを使って攻撃の幅を広げろ!

- 技06 どくどく
- 技08 のしかかり
- 技15 はかいこうせん
- 技32 かげぶんしん
- 技44 ねむる

黄金パターンが使えてしまう!!

⬆カイロスは攻撃力のステータスが高いので、「はかいこうせん」の威力は凄まじい!!

⬅⬆以前に紹介した、ストライクの必勝パターンと同じ。「きりさく」が急所に当たれば、大ダメージを与えられる

3匹目 パラセクト 眠らせるまでガマン

パラセクトは、すばやさのステータスが低いのが難点。相手の攻撃を1回耐えるほどの防御力を身につけておかないと、かなりヤバい。しかし1回耐えしのげば、命中率バツグンの「キノコのほうし」で眠らせることができる。眠らせてからは、覚えさせた技マシンを使用して、ジックリ攻撃していけばいいのだ!!

⬆命中率が100%なので確実に相手を眠らせられる

⬅攻撃の反動を怖がらなくても大丈夫だ

⬅クリティカルヒットをねらうのだ!!

この技マシンを使って攻撃の幅を広げろ!

- 技06 どくどく
- 技15 はかいこうせん
- 技21 メガドレイン
- 技28 あなをほる
- 技32 かげぶんしん

「ポケモンリーグ」ローカルルールで遊べ

このコーナーも、今回で10回目。「ポケモン」の対戦をメインに攻略してきたけど、だいぶみんなの町でも対戦プレイが流行ってきたんじゃないかな？ 中には、独自のルールを作ってプレイしている人も多いと思う。例えばポケモン属性を限定した「ジャンル別対決」や、ポケモンのレベルを階級別に振り分けた「階級別対決」など公式ルールとは、違ったおもしろさがあるんだよね。まだまだ「ポケモン」にはいろんな可能性が含まれているから、友達同士でいろいろな遊びを考えてほしいと思う。街であったら、オレに教えてね！

ジャンル別対決や

⬆同じタイプ同士を対決させる

階級別対決など

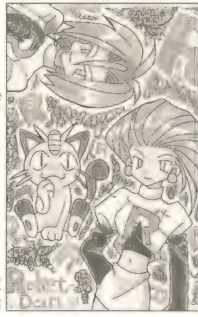
⬆これはレベル20〜30までの対決

四谷の街で会おう!!

次のページから「ポケモンヒーローズ」

トランセル種市と ポケモンヒーローズ

ジワジワとお便りの数が増えてきたような気がするぞ。イラストとかも送ってくれれば載せるんで、この調子でドンドン投稿してね。では、今月もさっそくいってみよ!

ロケット団のイラストは、これが最初だね!(東京都/きさらぎ浅葱)

ライチュウも、結構カワイイと思うよ!(愛知県/聖夜らな)

今月もらったハガキで、一番笑ったのがコレ(大分県/あまた舎人)

「トランセル種市へ文句、人生相談」コーナー

本当に人気コーナーになりそうだなぁ。このコーナーだけ、やたらにハガキがくるんですけど…。まあ、ほかのコーナーもよろしくね!

●僕は将来、種市さんのように「ファミマガ64」の編集者になりたいのですが、ゲーム誌の編集者になるには、どういう学校に行って、どういった勉強をしたらよいのでしょうか? 種市さんの経験から教えてください、お願いします。
(長野県/中村祥悟)

㋣ウーン、難しいなぁ。一応、編集の勉強を教えてくれる専門学校とかあるけど、あんまり意味ないと思うよ。実際にオレもそういう学校に通っていたんだけど、授業はほとんど出席しなかったし…。とりあえず、ゲーム誌の編集者になるには、ゲームばかりやっている子はダメ!! いろんなことを知っている多趣味な人間になろう! まだ中村くんは15歳なんだし、彼女でも作って青春を謳歌しなさい! がんばれ!!

●僕にはいじわるな姉がいるのですが、どうすればいいでしょうか?
(新潟県/おだりょうたろう)

㋣どういう風にいじわるなのかな? 兄弟ゲンカもいいけど、ケガしない程度にしておきな! 『ポケモン』でもやって仲良くしなさい!

●オレの友達でポケモンを捕まえるとき、ボールにモンスターが入った瞬間、Ⓐボタンを連打するのですが何か意味があるのでしょうか? 友人の話によると、ポケモンが捕まりやすくなると聞いたのですが…。
(鳥取県/エルブレード)

㋣まったく意味はないと思うけど、気持ちはわかるよ。FCの「ファミスタ」やってた時代に、速く走れる気がしてボタン連打したもんね。

●「64マリオスタジアム」でやっている「ポケモンリーグ」では、試合時間などは決めているのですか?
(北海道/忍座)

㋣試合時間は決まっていません。決着がつくまで勝負するんだけど、たまに15分くらいやってることがあるんだよね。こういう試合の解説ってホントに大変なんだぞ!

●なんか最近の小学生どころか、中学生までもが、ポケモンの身長とか体重を知っているので、その手の話題についていけません。どうすればよいのでしょうか?
(神奈川県/常盤兼成)

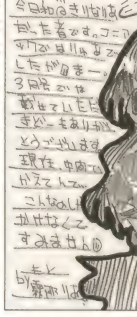
㋣毎月「ポケモンリーグ!!」の記事を読めばOK! もっとマニアックな知識を友達に自慢してやれ!

●種市さん! サンダースが好きなのはわかったから、番組内でひいきするのはやめてください!
(神奈川県/無双グリーン)

㋣別にひいきしているつもりはないけどなぁ。でもケンタロスと並んでちょっと強すぎるんで、最近は番組で出てくると、ちょっとゲンナリ。

●昔、バンドをやっていたと聞いたのですが、どういった系統の音楽をプレイしていたのでしょうか?
(東京都/フライングパーマン)

㋣いやぁー、はずかしいからあんまり言いたくないなぁ。若気のいたりでパンクバンドなんかやってました。アッ、いいこと思い付いた! 来月から「ギター講座」でもやろうかな? やってもいい? F岡編集長代行!

中間試験直前に書いたわりには、力入ったイラストだね!(埼玉県/藍義美琴)

●先日「ファミマガ64」を見ていた母が種市さんを見て、「けっこうイイ男じゃない!」と言っておりました。ちなみにウチの母はジャニーズファンです。
(岩手県/千葉泰弘)

㋣どうもありがとうございます、お母さん。でもこのコーナーのハガキとか、「ポケモンリーグ」のプレゼントのハガキとかって、主婦からの応募が多いんだよね。オレって人妻から人気あるのかなぁ?

●種市さん、こんにちは。実は、今つきあっている彼が4月から千葉へ行くことになり、「別れよう」と言われてしまいました。やはり遠距離恋愛は無理なのでしょうか?
(北海道/雅)

㋣まあ、正直に答えると無理ではないと思うよ。北海道と千葉ではかなり距離が離れているから、基本的には電話や手紙のやり取りになるんだろうけど、問題は彼の気持ち次第じゃないの? オレの身近でも、北海道と東京の遠距離恋愛して人がいたけど、その人はめでたく結婚したよ! 今、どうしてんのかな? ペプシ好きの大川くんは…。

●あなたの育てたポケモンは、本当に強いんですか?
(長野県/西尾眞之)

㋣なに言ってんの! 弱いわけないだろう。もしも街でオレのことを見かけたら、挑戦してきてよ!

今月のトランセル…

かなりショッキングなニュースなんだけど、3月26日の放送をもって司会の加藤紀子さんと、アシスタントの高橋奈穂子ちゃんが、番組を卒業してしまうんです。毎回紀子さんに会うのを楽しみにしていたのに、なんてひどい仕打ちなんだ…。紀子さん、奈穂子ちゃん、長い間本当におつかれさまでした。そういえば、4月からオレはどうなるんだ?

さようなら、僕のプリンセス!!

「町で見かけたポケモン」コーナー

このコーナーにもついにお便りがきました(とはいっても、今回紹介する2通だけなんだけど…)。これからもポケモンに似たものや、似ている人を写真におさめて送ってください。今回みたいに、イラストで表現するのもOKだぞ! 来月の目標はお便り10通。応募待ってまーす。

作品①

この新幹線の実物を見たくなったなぁ。似てるのかな?(大阪市/岡周二)

作品②

雪ダルマならぬ、雪ピカチュウ! 寒い中ご苦労様でした(東京都/中原美県)

ファミマガ64

ファミマガ読者による ファミマガ読者のためのデータページ ランキングBOX

前人気 / 読者評価 / 売り上げ

『チョロQ64』初登場で5位!!

『実況パワフルプロ野球5』が今月も首位。しかも、発売前最後の集計となるだけあって、500点を軽く越えるポイント。先月まで激しい首位争いを展開していた『ゼルダの伝説 時のオカリナ』を完全に置き去りにした。その『ゼルダ』だが100点以上ポイントを落としている。『パワプロ』が発売直前だけに、首位陥落は仕方がないところだが、この勢いのなさは気になるところだ。その他のソフトで最も注目されるのは初登場の『チョロQ64』だろう。『ポケモンスタジアム』や『ドラゴンクエストモンスターズ』を抜いて初登場で5位。しかも上位の『ポケモン金』、『～銀』が発売日未定になり、『パワプロ』は発売されることを考えると実質上は、トップ3に入る人気の高さだ。

注目ソフトPick Up! チョロQ64

⬆N64版では、コースエディット機能でオリジナルのコースを作れ台などの仕掛けを置くことも可能だ

初登場で5位という、正直言って予想外の好順位。おなじみのオモチャ、チョロQを操作するレースゲームだ。登場する車の種類は、全部で10種類以上になる予定だ。

前人気Ranking TOP20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
1	1	実況パワフルプロ野球5	N64 コナミ 3月26日発売 7800円 発売前最後の集計で、驚異的なポイントをマーク。売り上げの方でもかなり期待できそうだ	547
2	2	ゼルダの伝説 時のオカリナ ポイントダウンも、かろうじて2位をキープ	N64 任天堂 4月下旬発売 6800円	326
3	3	ポケットモンスター 金 発売日未定に。まだ発売はまったく見えない状況だ	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	279
4	4	ポケットモンスター 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	208
―	5	チョロQ64	N64 タカラ 7月発売 価格未定	201
6	6	ポケモンスタジアム	64DD 任天堂 6月発売 価格未定	164
10	7	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	GB エニックス 発売日未定 4900円	151
10	7	スーパーマリオRPG2（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	148
14	9	★テン・エイティ スノーボーディング	N64 任天堂 2月28日 6800円	144
7	10	スーパーマリオ64 2（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	138
23	11	ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え！～	N64 ハドソン 4月30日発売 6800円	124
18	11	パワプロGB	GB コナミ 3月26日発売 3980円	124
7	13	F-ZERO X（仮称）	N64 任天堂 6月発売 6800円	114
5	14	マザー3（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	111
16	15	実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	N64 コナミ 発売日未定 価格未定	81
20	15	金田一少年の事件簿（仮称）	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	81
13	17	ファイアーエムブレム64（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	77
17	18	超空間ナイタープロ野球キング2	N64 イマジニア 発売日未定 6980円	70
14	18	ゼルダの伝説64（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	70
28	18	実況パワフルプロ野球～BASIC '98版～	SFC コナミ 3月26日発売 5800円	70

※前人気Rankingは4月号のアンケートハガキ1000通を3月5日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は5・6月合併号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

ゲームの評価はキミが決める！

Reader's Ranking '98

今月は全部で5本の新作が発売されているが、そのうちの3本が評価対象ソフトとなった。そのなかで、最も注目されるのは『シムシティ2000』だろう。SFCでもヒットしたシミュレーションだ。宇宙空間での生活や恋愛シミュレーションにも似たミニゲームなど、新しい要素が追加され、SFCからの移植というよりは、続編といった方が近い。はたしてN64版『シムシティ』はどのくらいの評価を得られたのか。その他『コナミGBコレクションVOL.3』の評価も気になる。コナミから発売されたGB用ゲームを一本にまとめたお得なシリーズだが、前作の『～VOL.2』は、アンケートハガキが集まらなかったため、評価対象外ソフトとなってしまった。収録されているゲームによるのだろうが、今作の評価はどうだろうか。

さて、結果を見てみよう。『シムシティ2000』は総合得点で20点台と、SFC版などと比べてイマイチの評価。特にキャラクタと音楽の評価が低かったのが目立つ。キャラクタで売るゲームではないだけに、キャラクタの項目はある程度仕方ない。しかし、音楽の項目で足を引っ張ってしまったのは残念だった。

一方『～VOL.3』は総合で21点台と今回のソフトで一番の評価。『シムシティ～』とは対照的に音楽の項目が一番高かった。

GB

コナミGBコレクションVOL.3

コナミ	2月19日発売	3980円
バラエティ	総合21.67 (16位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.58 (16)	3.89 (3)	3.72 (5)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.75 (9)	3.78 (7)	3.44 (15)

N64

シムシティ2000

イマジニア	1月30日発売	6800円
シミュレーション	総合20.68 (19位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.00 (20)	3.14 (21)	3.64 (9)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.38 (19)	3.76 (8)	3.76 (7)

N64

NBA IN THE ZONE'98

コナミ	1月29日発売	6800円
バスケットボール	総合19.87 (20位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.22 (18)	3.57 (16)	3.04 (21)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.39 (18)	3.57 (18)	3.09 (21)

お便りゲーム評価

それでは、ここからは、みんなからのお便りでの感想。今回多く感想が集まったのは『シムシティ2000』と『ハイパー　オリンピック　イン　ナガノ64』。『シムシティ2000』に関しては、SFC版がヒットしただけにそれと比較するものが多かった。全体的な傾向としてはランキングでの評価もそうだったが、やや厳しめといったところだ。

また『ハイパー　オリンピック　イン　ナガノ64』は、やはり、実際のオリンピックが開催されたのが大きい。収録されている競技がイマイチマイナーな冬期オリンピックのため、テレビで放映されているのを見て始めたという人も多かったようだ。

N64 エアロゲイジ

●通常のレースゲームと違って、左右だけでなく上下の動きがあるのがおもしろい。また、スピード感もバツグン。でも、速すぎて少しついていけないところがある。コースによっては、ぶつかりすぎてすぐマシンが壊れてしまう。もう少し、初心者にもとっつきやすければもっとよかった。（千葉県／江場夏利雄）

●とにかく、スピード感がたまらない。始めると止められなくなる。（岩手県／山野謙二）

●あのスピードに圧倒された。特にドリフトダッシュを使って時速1000キロを出したとき。あんなの操作できないよ!（石川県／結城武）

●N64のコントローラの形をした隠しマシンが笑えた。（埼玉県／田中裕二）

●スピード感はあるのだが、すぐに酔ってしまい、楽しめない。（富山県／海野幸三）

N64 シムシティ2000

●ゲームモードが、第1章から進めていく、章仕立てのものしかないというのは残念。せめて、与えられた条件をクリアしていくような、シナリオモードくらいは入れて欲しかった。始める年代が選べないのもよくない。第2章目以降は、建物のグラフィックが変わるが、代わりに第1章の建物が出なくなってしまう。第3章には両方の建物を出して欲しかった。

ミニゲームは豊富にあるが、3章目になると、ぱったり出なくなる。良い点もあるのだが悪い点のために相殺されている。マップの面積や、処理スピードなどはSFC版よりもパワーアップしているが、その他の点では同じか、若干優る程度。逆に劣る部分もあるし、N64だから、もっといいものができると思ったのに…。（神奈川県／服部つかさ）

●初めはなかなかうまくいかなくておもしろくないと思っていたのですが、いきなり、人口が2千人、3千人と増えていってうれしくなりました。やっぱりそうやって順調に進み始めるとおもしろくなってくるんですね。（長崎県／田口敦士）

●今作はイベントがたくさんあってなかなかあきませんが、音楽は前作と同じで少し物足りなかったです。（京都府／前田直也）

●スピードや画面はSFC版よりよくなったが、音についてはSFC版と変わらなかったので、がっかりした。ミニゲームは第3章に進むと1つしかできなくなるのでむなしい。（山口県／桝本一成）

●なかなか都市が発展しなくてイライラしてくる。（愛知県／森寛幸）

N64 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

●たまごっちシリーズは全部やっていますが、これが一番楽しい!! ゲームが苦手なお友達も「これならできる!」と一緒にワイワイ遊んで楽しんでいます。ただ、絶対に4人でプレイしなければならないのが困る。2人とか3人だけでもコンピュータが入らずにできたら本当に最高だと思います。（北海道／池畑葵）

●自分のたまごっちのしぐさを見ているのがとても楽しい。特にぎんじろっちは寅サンのカッコをしたりするので大爆笑。お気に入りです。（千葉県／松野博美）

●たしかにおもしろいんだけど、ボードゲームなので、育てる楽しみはあまりない。（青森県／高野美子）

N64 ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

●これは楽しいぞ! テレビを見ていて、「あのヘタクソ!!」と笑っていたが、まさか自分がイライラ棒をやるとは思わなかった。コースがもっと多ければ本当に最高だ!!（埼玉県／バグウェル007）

●失敗しても、再挑戦しようという意欲を起こさせてくれるゲームだと思う。（東京都／ゴジラの部屋）

●まさに名前の通り、やっていてイライラしてくる。特にゴール直前で失敗したときなんかは、思わずコントローラを投げたくなる。でもメチャクチャハマる。コースをクリアした後も「理論的にはもっと早くできる」とか考えて、ついついもう一回始めてしまう。（山梨県／小野田幸弘）

●初めは、遅いスティックで進めていくけど、慣れてくると、最速のやつしか使わなくなる。そうやって自分がうまくなるのが実感できるのがいい。（香川県／山田昭洋）

※Reader's Ranking'98は'97年12月以降のニンテンドウ64の14本、スーパーファミコンの1本、ゲームボーイの5本の計20本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。なお『HEIWA Parlor! Mini8』、『ニューチェスマスター』は、評価したアンケートハガキが10通に満たなかったので、評価対象外ソフトとさせていただきます。

N64 ハイパーオリンピック イン ナガノ64

●最初のうちはおもしろかったけどすぐにあきてしまったので、もう少し長く遊べるように作ってあるとよかった。
（長野県／三澤俊英）

●自分はスキーとかすべれなくてもそれをやっている気分になれるのが最高にいい。迫力もある。
（広島県／平木美香）

●テレビのオリンピックを見ていて欲しくなって買いました。思ったより難しいけど、自分がオリンピックに出ているような気分で楽しい！
（神奈川県／伊東秀雄）

●実際のオリンピックと同じ競技が楽しめるのですごくいいです！スキーのジャンプでは、船木選手や原田選手がメダルを取ったときの感動を思い出しながら遊んでます。
（山形県／小玉直樹）

●カーリングが、めちゃくちゃ燃える!! 3Dスティックの加減やボタン連打だけでなく、いかに相手のジャマをするか、駆け引きが必要なところがおもしろい。コンピュータ相手の対戦もおもしろいけど、何といっても友達との対戦が燃える!!
（北海道／河野雄三）

●スケートの清水選手が金メダルを取ったのを見て欲しくなりました。いろいろな競技が入っていておもしろいけど、スキージャンプの団体戦や、フリースタイルのモーグルも入れて欲しかったと思います。
（石川県／横井達雄）

●ただ連打だけ、という競技が少ないのはいいけど、ちょっと全体的に難しすぎると思う。なかなか金メダルが取れなくてイライラする。
（鹿児島県／新小田聡）

●スポーツゲームは対戦が楽しいのに、2人同時プレイできるのがカーリングだけというのはひどい（カーリングはすごくおもしろいけど）。せめて、スピードスケートくらいは画面を上下二分割にして、同時プレイができるようにして欲しかった。
（長野県／内山誠二）

●スキーのジャンプがおもしろい。初めの慣れないうちは、転んでしまうけど、やっていくうちにハマる。
（北海道／今野隆）

●長野オリンピックはもう終わってしまいましたが、ぼくは、まだまだハマっています。ボブスレー、リュージュが難しい！
（神奈川県／大岩敏之）

●なかなか難しいですね。家族でハマりました。こんなにハマったゲームは初めてです。
（愛知県／内藤千哉）

●昔の『ハイパーオリンピック』とくらべて、かなり変わっており、初めはとまどった。しかし、慣れてくると結構おもしろい。特にカーリングは熱くなる。
（千葉県／山縣賢吾）

●結構おもしろいけど、もっと現実に近くして欲しかった競技がいくつかあった。例えば、スキーの大回転は、ゲームではエッジを使わない方が速く滑れるけど、実際の競技ではエッジを使わないなんてことはありえないと思う。
（大分県／岡本浩一郎）

●友達とカーリングで対戦すると、その人の性格が分かる（笑）。ちなみにボクはかなりえげつなく相手のジャマをするタイプ（笑）。
（神奈川県／加藤義樹）

●やっぱり対戦できるのが、カーリングだけというのは残念。
（三重県／大木久道）

●初めはすぐ飽きてしまったけど、テレビのオリンピック中継をみてまたやり始めたら、おもしろくてたまらない。やっぱり、スキーのジャンプとか、日本がメダルを取った競技が、特におもしろい。
（埼玉県／脇坂徹也）

2月号&3月号&GBマガジンプレゼント当選者

今号での発表が予定されていた本誌2月号と3月号のプレゼントの当選者を発表するよ。さらに、昨年12月に発売されたゲームボーイマガジン新創刊記念大プレゼントの当選者もここで発表するぞ。

2月号当選者

■ファミスタ64
●ナムコオリジナルグッズ
北海道／白川　翔太
京　都／高橋　公子
兵　庫／茅原　孝之
愛　媛／河野　大人
　　　／長野　光

3月号当選者

■コナミお年玉プレゼント
●テレカサイズカレンダー
北海道／佐藤　卓
　　　／長沼　発
青　森／山川正一朗
岩　手／菅原　真司
宮　城／本間　太郎
福　島／大越　浩幸
茨　城／山埼　大輔
群　馬／細川　功
千　葉／工藤　祐介
　　　／濱口　洋平
東　京／入子　政明
　　　／松本　崇正
神奈川／辻　大輔
新　潟／猪俣　貴史
石　川／谷間　広視
福　井／小坂　祐樹
静　岡／仁坂　大
愛　知／神藤　佳奈
滋　賀／中島　寛文
京　都／福井　陽太
　　　／小田　智晴
大　阪／江崎慎一郎
兵　庫／石丸　雄太
鳥　取／伊藤　博
岡　山／門脇　優
愛　媛／飯尾　良太
　　　／田中　圭
高　知／入野　弘次
福　岡／渕上　義弘
　　　／多々良秀平

●卓上カレンダー
茨　城／青木　高志
栃　木／芝富　雅昭
埼　玉／稲葉　健太
東　京／金井　孝幸
神奈川／渡辺　航
静　岡／鈴木　堅太
愛　知／浅井　宏紀
京　都／世川　友裕
岡　山／早瀬　豊
福　岡／牛島　恭介

●実況パワフルプロ野球4
長　野／片山　直哉
神奈川／小笠原宏希
大　阪／柳井　健祐

●実況パワフルプロ野球5
愛　知／相羽　俊周
三　重／松田　博之
滋　賀／荒井　幹雄

■読者プレゼント&アンケート
●NBA IN THE ZONE'98
東　京／山村　文人
石　川／荒田　真一
大　分／藤田　恭輔

●ニューチェスマスター
千　葉／青木　渉
兵　庫／藤沢　孝幸
島　根／藤原　賢治

GBマガジン当選者

■新創刊記念大プレゼント
●ゲームボーイポケット
和歌山／堀内　大輔

●ぱっくんポケット
山　形／柳沢　康成
茨　城／内田　祐太
群　馬／砂川さおり
埼　玉／本田　昌弘
千　葉／松村　雄治
東　京／吉成　佑子
神奈川／池上　友哉
長　野／片桐　昭寿
愛　知／森　寛幸
　　　／尾崎　新治
三　重／竹田　和彦
大　阪／増田　琢磨
兵　庫／岸野はるか
広　島／要田　五月
鳥　取／山口　涼
高　知／松浦　陽生
福　岡／佐藤　翔治
　　　／神谷　紗代
長　崎／広田　誠市
大　分／植木　陽子

●ポケットモンスター
ボードゲーム
新　潟／皆川　孟司
静　岡／大場　大輔
三　重／木村　泰章
兵　庫／佐伯　元
鹿児島／松田　陽

●おしゃべりぬいぐるみ
ピカチュウ
東　京／村上　奨
愛　知／奥田　悠貴
大　阪／稲引　健二
香　川／中浦　晴香
熊　本／阿蘇品圭之

●牧場物語腕時計
北海道／芹田　充
千　葉／向後　英雄
富　山／前田　孝之
岡　山／岡野　雅
福　岡／古賀　裕成
他95名

（敬称略）

※2月に発売予定だったゲームボーイマガジンNo. 2は、諸事情により3月の発売は中止となりましたので、本誌で当選者を発表させていただきます。

月間売り上げRanking

2月2日〜3月1日

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	ポケットモンスター GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	4万4210
2	ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち GB バンダイ 1月15日発売 4286円	4万4070
3	ヨッシーストーリー N64 任天堂 '97年12月21日発売 6800円	3万8230
4	ディディーコングレーシング N64 任天堂 '97年11月26日発売 6800円	1万9400
5	★テン・エイティ スノーボーディング N64 任天堂 2月28日発売 6800円	1万9230
6	ハイパーオリンピック イン ナガノ64 N64 コナミ '97年12月18日発売 6800円	1万7360
7	ゲームで発見!!たまごっち2 GB バンダイ '97年10月17日発売 4286円	1万4060
8	メダロット（クワガタバージョン） GB イマジニア '97年11月28日発売 3980円	1万3040
9	メダロット（カブトバージョン） GB イマジニア '97年11月28日発売 3980円	1万1920
10	牧場物語GB GB ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） '97年12月19日発売 3980円	8540
11	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド N64 バンダイ '97年12月19日発売 6800円	8170
12	シムシティ2000 N64 イマジニア 1月30日発売 6800円	8150
13	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター GB バンプレスト '97年12月12日発売 3800円	7140
14	爆ボンバーマン N64 ハドソン '97年9月26日発売 6980円	5680
15	NBA IN THE ZONE'98 N64 コナミ 1月29日発売 6800円	5470
16	ぷよぷよSUN64 N64 コンパイル '97年10月30日発売 5980円	4540
17	★コナミGBコレクション3 GB コナミ 2月19日発売 3980円	3460
18	HEIWA Parlor! Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム SFC 日本テレネット 1月30日発売 5200円	3110
19	川のぬし釣り3 GB ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） '97年9月19日発売 3600円	3080
20	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	2860

『ポケモン』売り上げ大幅ダウン!! かろうじてトップをキープする!!

今月の売り上げランキングは、先月、先々月とくらべて極端に低調なランキングとなった。クリスマスやお正月が集計期間に入っていないのがその主な原因だが、なによりも気になるのが『ポケットモンスター』の売り上げがこれまでより極端に下がっていること。かろうじて今月も1位を保ったものの、これまで10万本を割ったことはなかったのが、今月の売り上げはなんと4万本台。今のGB人気を引っ張っているソフトだけに、なんとかここはふんばって欲しいところだ。

続く2位は先月4位の『ゲームで発見!!たまごっち　オスっちとメスっち』が獲得。ほかのソフトが軒並み売り上げを大きく落とすなか、このソフトだけは、極端な売り上げ減にはならなかった。2月の3週まではほかのソフトと同じく大きく売り上げを伸ばしていたのだが、4週目に一気に2万本以上の売り上げを記録したのが大きかった。

また、新作の『テン・エイティ　スノーボーディング』が実質2日で約2万本と、まずまずの売り上げで5位。発売直前に、長野オリンピックが開催されたことも売り上げに影響したのかもしれない。

今月の一本

『テン・エイティ　スノーボーディング』。スピードを競うマッチレースとトリック技を競うトリック・アタックで楽しめるスノボーゲームだ。

↑難しい技を出したときの爽快感がたまらない。1080AIRを決めろ!!

ハード売り上げRanking

さすがにお正月が入っていた先月よりは各ハードとも売り上げが落ちている。それでもPSは30万をこえる、かなりの売り上げを記録した。

順位	ハード名	推定実売台数	'98年累計実売台数
1	プレイステーション	34万6440	88万4110
2	ゲームボーイ	5万5020	22万0100
3	セガサターン	2万6700	10万7550
4	ニンテンドウ64	1万6330	8万4710
5	スーパーファミコン	1790	8050

売り上げちょっといい(?)話
『ポケモン』突然の売り上げ下落はなぜ?

これまで、安定した売り上げを記録してきた『ポケットモンスター』だが、なぜ突然売り上げが急落してしまったのか？　テレビアニメの休止が影響しているのか。しかし、ポケモンカードなどのグッズは相変わらず売れていることを考えると『ポケモン』の人気が下がったというより、さすがにソフトがGBユーザーに行き渡ったと考えた方がよさそうだ。こうなると、ますます『金』『銀』の発売が待ち遠しいが…。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを元に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの'98年累計実売台数とは'97年12月29日〜'98年3月1日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンーイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

育成シミュレーションとRPGが合体した!!

カンヅメ モンスター

13色対応

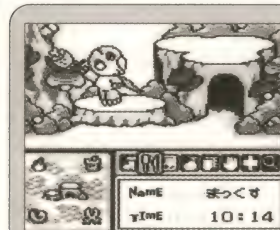
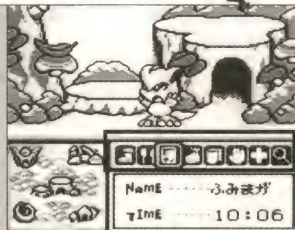
3月20日発売予定	4500円	アイマックス	ロールプレイング
			－

育て上げたオリジナルのモンスターで戦う

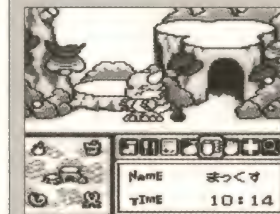
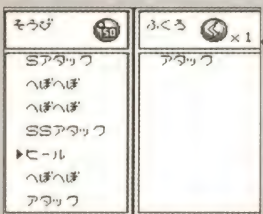
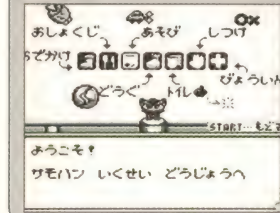
缶詰から生まれる可愛いモンスターを育てていくゲーム。基本は育成ゲームだが、戦闘で経験値を稼いだりしていくRPG的な要素も含まれている。しつけや食事の与え方などで、性格だけでなく戦闘能力も変化する。プレイヤーだけのオリジナルのモンスターが育っていくのだ。

❶可愛いモンスターを電子ペット感覚で最強のモンスターに育成していくのだ!!

カンヅメから生まれたボクたちを育ててネ!!

❷缶詰の中に隠れているモンスターの種類は生まれるまで秘密

モンスターの性格は育成の仕方で決まる

缶詰の中に隠されているモンスターは、全部で50種類以上。プレイヤーは、その中から1つを選んで育てていくことになる。モンスターの育成はコマンド方式。「お散歩」で冒険して、「お食事」で栄養をつけ、「しつけ」で善悪の判断をつけたりしていくのだ。

それぞれのコマンドを、どのように使用するかで、性格だけでなく、能力や姿まで変化してくる。

電源が切れている間も時間は経過するので、毎日愛情をこめてモンスターの世話をしなければならない。

育成コマンド

❷お食事コマンド。肉、野菜、お菓子の3種類

❷お散歩コマンド。別の場所に移動できる

❷あそぶコマンド。3種類の遊びができる

❷トイレコマンド。ウンチを片づける

❷どうぐコマンド。ジェムの整備を行う

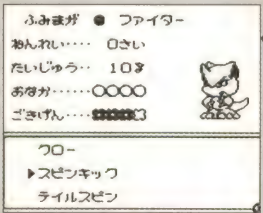
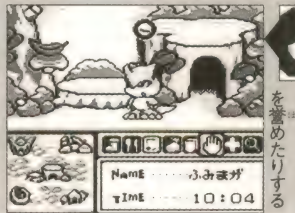
❷しつけコマンド。モンスターを誉めたりする

❷おたすけコマンド。育成や戦闘を説明

❷治療や健康状態を確認できる病院コマンド

ランダムに選ばれる4つのジェムで戦闘!!

戦闘は、60種類にも及ぶジェムと呼ばれる宝石を使用して行われる。ジェムには攻撃系、回復系、特殊能力系など、さまざまな効果のものがあるぞ。

戦闘時は、20個のジェムを持った状態で行われ、その中からランダムで出現する4個のジェムから1つを選んで行われる。カードバトルに近い形式だ。所持できる20個のジェムの組み合わせが、戦闘の結果を大きく左右するのだ。

❶出現する4つのジェムはランダムなので、運の要素も大きいぞ!!

❶❷ランダムで出現してくるとはいえ、選んだ20個のジェムで戦い方が大きく変化してくるのだ!!

めったに手に入らないレアパーツも入手可能!!

13色対応 メダロット・パーツコレクション

3月20日発売予定	3980円	イマジニア	ロールプレイング 通信ケーブル対応

パディといっしょにパーツ集めの大冒険

昨年11月にイマジニアから発売された『メダロット』。冒険を進めながら、さまざまなパーツを集めていくRPG。だが、ゲームはクリアしたもののパーツが集まらなくて、地団駄を踏んでいるプレイヤーも多いんじゃないかな? そんな『メダロット』ファンに打ってつけなのが、この『メダロット・パーツコレクション』だ。

パーツ集めの舞台は全部で60階の3つの塔

このゲームの舞台は、主人公パディの夢のなか。それぞれ20階建ての3つの塔に住むメダロットを倒していくのだ。各フロアにアイテムを持ったメダロットが待ち構えており、仲間のティンペットと戦わせてフロアを1つずつ制覇していくのだ。

通常のRPGのように、人に話を聞いたりダンジョンを冒険したりはしない。純粋に戦闘のみを繰り返していくのだ。

夢の世界

まじょのとう

いとしい ユウキちゃんを たすけだしに いくのでした

⬅パディの夢のなかが冒険の舞台

太陽の塔 星の塔 月の塔 各20階

⬆星の塔から順番に月の塔、太陽の塔を目指す

各フロアに待ち受けるメダロットを倒せ!!

戦闘方法は『メダロット』と同じだ。敵のメダロットを全滅させるか、リーダーを倒すと勝利することができる。逆に全滅したり、リーダーを倒されたらプレイヤーの負けとなる。また、一定時間を経過しても決着がつかない場合は、判定勝負となる。

どの敵から倒していくかという、戦術が勝負の分かれ目となるのだ。

判定もアリ

はんていのけっか! パディの しょうりです!

⬆決着がつかないときは判定勝負に。作戦として判定勝負に持ち込むのも作戦の1つになるかも!?

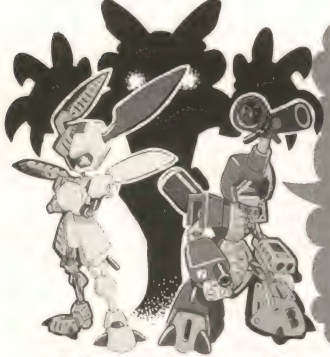
リーダーを倒すと勝利!!

てきのリーダーを たおした

⬅⬆各フロアに待ち構える敵は『メダロット』に登場してきたヤツらだ!!

戦闘に勝利してパーツやメダルを入手

各フロアの戦闘に勝利すると、敵からパーツやメダルを入手できる。3つの塔をクリアした暁に、プレイヤーの手元には、すべてのパーツとメダルが集まっていることになるのだ。集めたパーツやメダルは、通信ケーブルで『メダロット』のソフトに移植できるぞ。

⬆新しいパーツを入手すると、敵がパーツの特徴や使用方法を説明してくれる。よ～く聞いておくように

⬅戦闘に勝つと、頭と手と足のパーツを一式入手できる。すべてのパーツを入手できるようにガンバレ!!

ティンペットも次々と増えていく

増えていくのは、何もパーツだけではない。ティンペットも最初は2体だけだが、階を進んでいくと徐々に数が増えていく。新たなティンペットが増えることで、3体編成のチームの組み合わせも増え、より戦術的な戦闘が可能になっていくのだ。

新たなティンペット入手

⬆戦闘に勝利すると、時には新型のティンペットを入手できることもある

メダロットせんたく

ヘンシューチョ

リーダーメダロットを えらんでください

ヘンシューチョー

ウィーン がむしゃら

あたま ソーラーレーザー

みぎうで ナイトシールド

ひだりうで ウィング

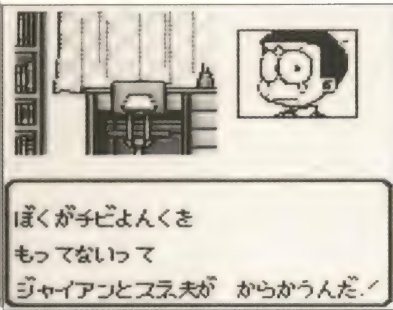
きゃくぶ ジェットエンジン

⬅⬅新たなティンペットを入手したら、装備を忘れずに。パーツとメダルの相性にも気をつけてね

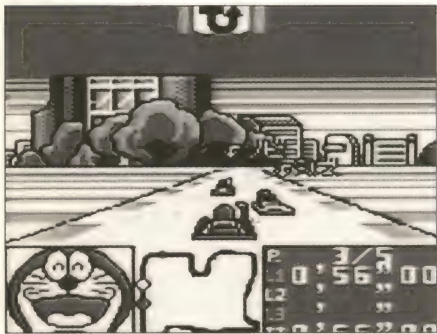
ドラえもんカート

13色対応

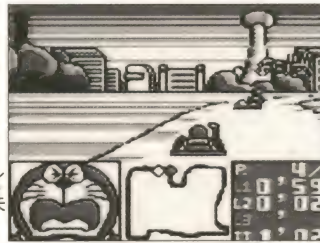
3月20日発売予定	エポック社
	レース
3980円	通信ケーブル対応

ひみつ道具でめざせ！No.1!!

今度の『ドラえもん』は、なんとカートレース。ドラえもん・のび太・しずか・スネ夫・ジャイアンの仲良し5人組でカート勝負をするのだ。ゲーム中には、レースを有利に進めるためのアイテム「ひみつ道具」が登場。スピードアップ効果を持つおなじみ「タケコプター」や、相手のハンドル操作を左右逆にしてしまう「アベコンベ」など、全11種類のひみつ道具が用意されているぞ。

助けてエ〜!! ドラえもォ〜ん

ドラえもんに、チビ4駆をねだるのび太。あいかわらずだなぁ

他のキャラを抜けば、ドラえもんもニッコリ。抜かれればガッカリする

各キャラはそれぞれ、自分のコース（レベル1〜3がある）を持っている。スネ夫のコースはその名もリッチコース

用意されている乗り物は、タイムマシンに水中バギー、ソーラーカー、ラジコン粘土カーと、原作に登場したものばかり

ひみつ道具を使え！

ドラえもんファンならわかる、このアイテム群

パズルボブルGB

4月10日発売予定	タイトー
	パズル
3500円	－

あのハマりパズルがGBで遊べる！

GBには初登場となるハマリパズル『パズルボブル』。今作は、ゲームセンターで大ヒットした「2」の移植版だ。ルールは、次々とわいて来るバブルを打ち出し、同じ模様のものと3つ以上くっつけて消す、という簡単なもの。バブルが画面下にあるデッドラインを越えてしまうとゲームオーバーになる。

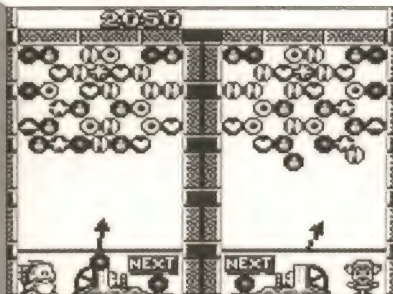
腕前に自信が持てない人は、「オプション」で難易度を設定できる

下にある矢印の方向にバブルが打ち出される。微調整も可能

3つのモードでパズルを満喫

遊べるモードは3つ。どれも1人プレイ用になっている。オプションで、難易度設定や、クレジットの数を変更することもできるぞ。

ひとりで対戦

コンピュータキャラとの、1本勝負。バブルがデッドラインを越えると負けだ。このモードでは、一度にたくさんのバブルを消すほど、相手に大量のバブルを送り込むことができるぞ。相手は勝つごとに強くなっていくので、手応えも十分なのだ。

マップ上で出遭うキャラと対戦していく。見た目はカワイイんだけど、強さは…

いっぱい消せば相手はアワだらけ！

いかに大量に消すかが勝負の決め手

ひとりでパズル

このモードのクリア条件はフィールド内のバブルを全部消すこと。早く消せば、ボーナスポイントが入るぞ。5つのラウンドから構成されている各ゾーンをクリアすれば、次のゾーンに進めるようになる。

時間が経てば、上から天井が迫ってくる。こんな場面でも落ち着いてバブルを撃てれば一人前と言えるでしょう

進んだゾーンによって、難易度も変わってくる。自分の得意なコースを選ぶのも、クリアするための条件の1つ

タイムアタック

ルール自体は「ひとりでパズル」といっしょ。こちらはすべてのバブルを消すまでの時間を競うモードなのだ。最初は1〜10面までしか遊べないが、これをクリアすれば、それ以降の面を遊ぶことができる。記録は3つまで残しておけるぞ。

コンティニューの制限はないので、何度でもチャレンジできる。急がず、あせらず

より深くなったミニ四駆ワールドを先取り

13色対応

ミニ四駆Let's&Go!! オールスターバトルMAX

発売日未定	4800円	アスキー	シミュレーション / 通信ケーブル対応

パーツ数も増え収集することに

急ピッチで開発が進められている『ミニ四駆～』。今号はパーツに関する情報を中心にお届けしよう。前作でも数多く登場したパーツ類（強化も含む）だが、今作でもその数の多さは健在。通信でのみ入手可能なパーツも登場するそうだ。

見つける喜び!!

<モーター>
251 ミニモーター
▶252 レブチューンモーター
253 トルクチューンモーター
254 Hダッシュモーター
255 ハイトルクモーター
256 ワンダーモーター
みつけたかず 440/440
CATALOG

⬆パーツをどうやって入手するかは不明だが、交換で入手するものもあるのかも

新パーツとなるGPチップが登場

新しく登場するパーツのなかでも注目なのが「GPチップ」。これはアニメや原作でも登場したパーツで、マシンを総合的に管理する重要なパーツ。人間で言えば「頭脳」にあたり、もちろん学習能力（経験を積む）が搭載されている。さっそくその部分を紹介しよう。

⬆これがウワサのGPチップ。このパーツをいかに有効に使うかがゲームの攻略のカギとなることは間違いなさそうだね

GPチップを搭載

⬇各パーツには前作同様、ID番号が。GPチップを付ければ君のマシンはグランプリマシンへと進化する！

GPチップ
オーナー：ASCII
No. 431 Lv1 IDNo. 22660
すべてのGPマシンにそうびされているマシンのずのう。はしるほどにけいけんをつみ、やがてキミだけのパーツに！！
PUSH A BUTTON

ソニックセイバー 18.4g

<モーター>
<でんち>
<オプションまえ>
<オプションうしろ>
▷GPチップ

⬆車体後部に取り付けることになるGPチップ。重量はさほど重くはないのでバランスを気にする必要はなさそうだ

GPチップは進化する

GPチップは一度走らせた時の状況を記憶してくれるパーツ。つまりストレートの多いコースで勝つとストレートレベル、コーナーが多いコースで勝つとコーナーレベル、坂の場合だとスロープレベルが上がる。

<やってみよう> 7/7
GPチップは ほかのミニよんくにも
つけかえることができるので
つかうミニよんくをかえても
GPチップさえおなじものをつかえば
せいのうはじょうしょうします
いろんなミニよんくをつかってみよう

⬆どのマシンにも搭載することが可能。高速重視にしてもいいし、オールマイティなマシンに仕上げることも可能。

学習機能付き

GPチップ
オーナー：ASCII
No. 431 Lv1 IDNo. 22660
パーツタイプ GPチップ
おもさ
ストレートレベル 0
コーナリングレベル 0
スロープレベル 0

⬆まだ走らせていない状態のGPチップデータがこれ

GPチップ
オーナー：ASCII
No. 431 Lv1 IDNo. 22660
パーツタイプ GPチップ
おもさ
ストレートレベル 10
コーナリングレベル 2
スロープレベル 3

⬆囲んである部分に注目。しっかりと学習した結果がこれ

<GPチップ>
▶430 GPチップ
431 テクニカルGPチップ
432 スピードGPチップ
433 アップダウンGPチップ
434 ウラルチップGP
435 GPチップガンマ
みつけたかず 440/440
CATALOG

⬆様々なGPチップが登場する。ストレートやコーナー、そして坂が得意なGPチップに育てることができるぞ!!

パーツカタログなど便利機能を搭載

新パーツが登場し、その他の部分でも進化した今作。パーツ収集には欠かせない「パーツカタログ」が付いている。これはパーツ情報を簡単に引き出せる便利な機能で各パーツが項目ごとにまとめられており、パーツを選択すると前作同様、解説、数値データを見られる。この他にミニ四駆初心者でも安心してプレイできるレッスン機能も付いている。

説明付きだ！

レブチューンモーター
オーナー：ASCII
No. 289 Lv1 IDNo. 22660
かいてんすうをじゅうししたモーター。ちょくせんでの、さいこうスピードをのばすなら、コレ。
PUSH A BUTTON

⬆すべて覚えれば君もミニ四ドクターに？

歴代マグナムももちろん登場!!

ベルクカイザーやバックブレーダーなどNEWマシンの登場がうれしい今作だが、初代のマシンにGPチップを載せて走らせてみたいのがミニ四駆レーサーというもの。ゲーム中には初代マグナムを初め多くの懐かしいミニ四駆が登場する予定！ゲームならではの「マイ・マグナム」を作ることもできるね。

マグナムセイバー
ビクトリーマグナム
サイクロンマグナム
ビートマグナム

⬅星馬豪の愛用マシン。烈兄貴のソニックシリーズも登場するぞ

ミニモーター
オーナー：ASCII
No. 287 Lv1 IDNo. 22660
たいきゅうど 30
かいてんすう 30
トルク 30
はつねつど 20
しょうひでんき 40

⬆左上にあるグラフはパーツ年齢と総合能力の変化をグラフ化したもの。強化パーツでパーツ年齢を上昇させることも

⬇上にあった説明の他に各データが書き込まれている。パーツの強化もできるようになっている

ミラクルバンパー
オーナー：ASCII
No. 054 Lv1 IDNo. 22660
パーツタイプ バンパー
おもさ 4.7g
パーツねんれい 000
きょうかこすう 0/3
たいきゅうど 10

つちやラボラトリ 115520G
つうしん
せいせき
データルーム
▷パーツカタログ
どうしますか?

⬆通常のコマンドで選ぶことができる。集めたパーツのデータが蓄積されていくようだ

海のぬし釣り2

13色対応

7月発売予定	ビクターインタラクティブソフトウェア（パック イン ソフト）
3600円	釣り
	-

「ぬし釣り」最新作はRPG要素を強化

今作のストーリーは、釣り好きの少年が、かつて名釣り師だった父からの命で、「海のぬし」を釣り上げるための腕試しの旅に出るというもの。キャラクタのステータスにレベル表示が追加されるなど、よりRPGっぽい雰囲気になっているぞ。

新たな旅立ち！

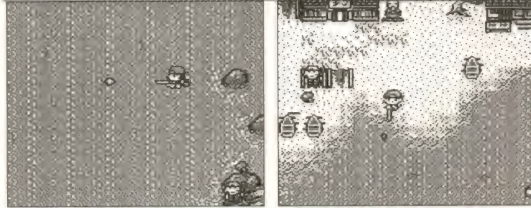
⬆魚屋は、釣った魚を買ってくれるところ。中央には主人公の姿が

⬇釣り具屋で良い道具を買い揃えれば、大物も釣れるというもの

新たな「ぬし」釣りに挑戦

「海釣り」となったことで、磯・砂浜・沿岸・外洋と、釣りができる場所も4つにアップ。魚を狙うカモメやネコと戦いながらレベルアップしていくという独特のシステムや、釣った魚を売って、そのお金でより良い道具を買っていくなどの基本的な部分は、今までのものを受け継いでいる。「川のぬし釣り」にもあった、魚の育成を楽しめる「うおっちモード」もパワーアップして登場する予定だ。

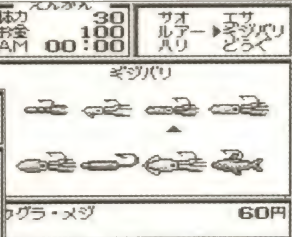
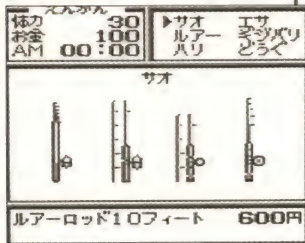
⬅襲い掛かってくる敵は打ち倒すまで。カモメに倒されちゃたまらん!!

ポイントもいろいろ

⬆ちょっと沖に出て釣ってみる。いいポイントを探すのが釣りの第一歩

⬆まずは磯釣りにチャレンジ。カヌーで少し沖に出ることもできる

魚・道具はさらに充実

釣り場所が増えた分、釣り道具や魚の種類もアップ。アイナメやシイラ、クロマグロなど、全部で50種類以上の魚が登場するのだ。魚のいるポイントは実際の生息場所に即した場所にあるため、船釣りやトローリングといった釣りも楽しめる。さまざまな種類の釣りに対応した釣り具や仕掛けは、30種類以上も用意されているのだ。

⬇さすがにサオになると、ちょっとお高め。でも、いいサオなら大物が釣れそうな気もするんだけど

⬆釣る魚の種類や大きさ、えさなどを考えつつ、釣り具を決めていく。サイフの中身と相談してからね

魚の種類は50にアップ!!

⬆魚の種類もぐっと増えた

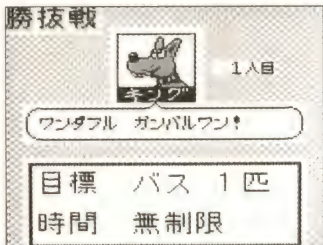
ポケットバスフィッシング

13色対応

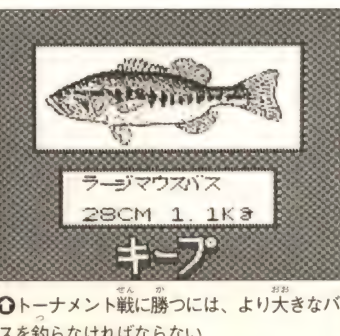
4月24日発売予定	ボトムアップ
3980円	釣り
	通信ケーブル対応

どこでも手軽にバスフィッシング

スポーツフィッシングとして人気の高いバス釣りがGBに登場。バスを釣りあげる条件にポイントや使用ルアーの種類だけでなく、天気や時間、水温なども関わってくるというリアルな作りになっているぞ。用意されている3つのモードでは、のんびり釣りを楽しんだり、コンピュータキャラとの対戦やトーナメント戦をすることができる。通信ケーブルを使ってのバス釣り対戦も可能だ。

⬇画面下に、現在使っているルアーや水温などを表示

⬆対コンピュータ戦。この勝負では、先にバスを釣りあげたほうが勝ち

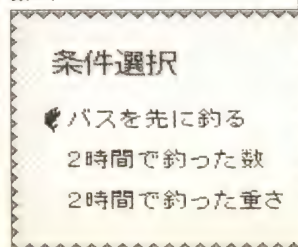
⬇ポイントを選択。ここにある河口湖など、実際の釣り場が登場する

目指せ！上位入賞!!

⬆トーナメント戦に勝つには、より大きなバスを釣らなければならない

⬇対戦では勝ち負けの条件を設定。魚の重さにするか、それとも釣った数にするか…

条件選択
バスを先に釣る
2時間で釣った数
2時間で釣った重さ

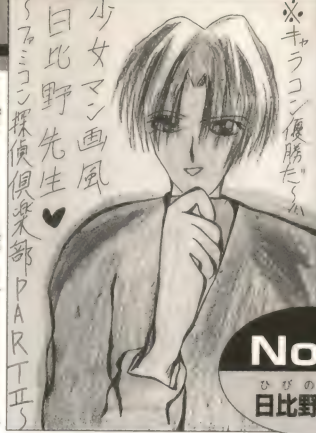
⬆その日の水温や天気などによって、魚の好むルアーも変わってくる。いつも同じじゃバスは釣れない！

ファミマガ64の読者ページ！

RGB

マニアック MANIAC

ついに長きにわたるキャラコンも結果発表。気になるキャラは10位までに入ってた？

第3回キャラコンついに結果発表！

No.1 日比野達也

➡始まったときは誰も予想しなかった結果（神奈川県／浅川しのぶ）

No.2 リース

➡なぜか1位になれないリース。人気はダントツだけど（愛知県／白狐）

No.3 ホークアイ

➡毎回上位に来るホークアイ。やっぱり強いなぁ（長野県／スターミント）

さぁ！　いよいよお待ちかね、キャラコン集計結果の発表だよ～!!　では、さっそく10位までの結果を見てみますか。

栄えある1位は…先月同様「ファミコン探偵倶楽部Ⅱ」の日比野達也でした！　やっぱりこれだけポイントが入れば当然かなぁ。このポイントは、ひとえに上のハガキの浅川しのぶさんのガンバリが大きいところ。よくぞここまでって感じです。

そして第2位は、やっぱり強い！「聖剣伝説3」のリース!!　実際にポイントを入れてくれた人の数はダントツだったから、今回のルールじゃなければおそらく1位だったはず。そして3位は、前回発表で2位だったホークアイ。リースのものすごい追い上げに、ちょっと勝てなかったみたい。そして4位以下の順位は左の票のとおりです。4位のシェゾは、持ち点10ポイントを全部入れる人が多かったので、まとまったポイントを獲得。5位以下をざっと見てみると、7・8位以外はなんと全部スクウェアのキャラ！　それにキャラコン上位に来ているのは、やっぱりというか、RPGのキャラがほとんど。さみしいことに、64のキャラにはほとんど票が入ってないんだよねぇ。これからかなぁ。

…というわけで、第3回のキャラコン結果はどうだった？　編は、ピカチュウがランクインするかと思ってたんだけどね。では、最後に、みなさんお疲れさまでした。

第3回キャラコン集計結果（'97年11/21～'98年2/26）

順位	キャラクタ名（ゲーム名）	ポイント
1	日比野達也（ファミコン探偵倶楽部Ⅱ）	1893
2	リース（聖剣伝説3）	188
3	ホークアイ（聖剣伝説3）	171
4	シェゾ（ぷよぷよシリーズ）	100
5	セリス（ファイナルファンタジーⅥ）	87
6	アンジェラ（聖剣伝説3）	84
7	アーチェ（テイルズオブファンタジア）	81
8	ドール（アレサシリーズ）	57
9	ロック（ファイナルファンタジーⅥ）	50
10	ケヴィン（聖剣伝説3）	49

自分にとってはNo.1！キャラコンギャラリー

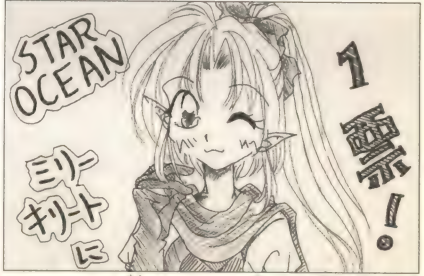
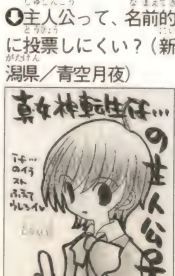
毎度おなじみ（？）キャラコンギャラリーを今回も開催！　当然ながら愛があふれてます。

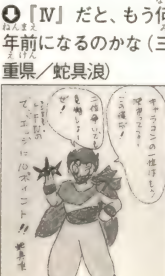
➡1位とはいかなかったみたい。ちなみに17位だよ（宮城県／月夜野比呂）

➡投票といえば、清き一票って感じだよね（福島県／十六夜）

➡なんだかんだいっても、ホークアイは3位入賞（大阪府／真澄めみゆ）

⬆ミリーはもう少しポイントが伸びると思ったんだけど（長崎県／永尾亜由美）

⬇主人公って、名前的に投票しにくい？（新潟県／青空月夜）

⬆もう3年以上経つんだっけ？早いなぁ（滋賀県／想月優奈）

⬇『Ⅳ』だと、もう何年前になるのかな（三重県／蛇具浪）

⬆アーチェもちゃんとランキング内です（宮城県／聖龍愛気）

➡切り絵で投票。キャラコンだけに気合い入ってます（岐阜県／水谷世流）

【床下マニアック】今回は編のお知らせから。プレゼント用テレカはただいま製作中（遅い？ゴメン…）。それで、イラスト選考のときに選ばれた10人にはテレカをプレゼントするつもりなんだけど、本名と住所を書いてない人がいるんだよね。いらないっていうんだったらいいけど、そうでなければハガキで連絡してね。

気ままにオリジナル

64のRPGのアイデア待ってま～す（割と本気でね）！

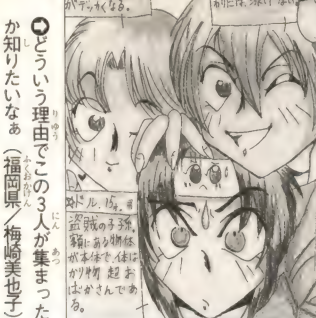
♠面白いゲームの夢を見たので聞いてくださいませ。夢の中でまず、オリジナルキャラをノミネートしました。名前・年齢・性格・職業・好きな物・キャラに何をさせたいのか、またはショートストーリーなどを書く。そして、ノミネートされたオリジナルキャラをマップに配置します。見た目は普通のRPGのマップであっても、森や村や町はそれぞれまったく別々の不思議な世界で、一歩足を踏み入れたらエルフの世界だったり、かわいいモンスターの世界だったり、人間の世界だったりと、自分たちの世界にRGBマニアックのみんなが作ったキャラ達が住んでいるのです。そしてゲームを始めると、まず指令が出されます。仮題はファミマガ城のお使い、としましょう。「キララ姫のためにきれいな花を探してください」と言われ城の外に出ると、たくさんの分かれ道があります。1つの道を進んでいくと小さな森がありました。森の中のオリジナルキャラたちと話して難題を解決したら、きれいな花の生息地を教えてもらいました。そして次の指令へとゲームは続くのです。これならゲームをプレイする人にも、自分たちの作ったオリジナルキャラと遊んでもらえると思うんです。64DDなら、新マップと新キャラも追加できますね。（熊本県／いちるん）

編みんなのキャラが生かせる世界設定で、コレ、いいと思うなぁ。

⇨気に入ってるっていうのに忘れちゃかわいそうだよ（長崎県／神剣葵）

⇨占いかぁ…。編はすぐ結果をわすれちゃうんだよね（石川県／このは）

⇨どういう理由でこの3人が集まったか知りたいなぁ（福岡県／梅崎美也子）

⇨このコーナーには珍しく（？）フツーな感じのコだね（福岡県／黒十字）

⇨薬剤師がキレるとどうなるんだろ？ 想像つかない（東京都／こいきんぐ）

おハガキ 読者様交流の場 マニアの園 その

この号が出るころは、あったかくなって受験生のみんなも一息ついてることでしょう。今はのんびりできるんでしょ？ いいなー。

⇨あこがれなの？ 自分がそうなりたいとか…？（大阪府／岡周二）

☆この間、とってもデンジャラスな夢を見たのでご報告します。まず、オレが森を歩いていたら、川が見えてきました。その川にかかっている橋を見ると、なんとアンジェラが（汗）。なんか石を持って「なんでなのよー!?」とか叫びながら、石を川に投げてました。ソレをボーっと見ていると、後ろからカゴをもったデュランが話しかけてきました。「やあ、かっちゃん。ジャガイモのみじん切りはうまくなったかい？」と。なぜジャガイモのみじん切りなんだろうと考えていると、デュランがカゴを降ろし、アンジェラの方に歩いていきました。そんでそのカゴの中を見ると、リルムとヴィンセントさん（F・FⅦ）の人形を持ったシャルロットがいました。オレが「何やってんの、あんた…」と言うと「入ってるでちよ」と言われてしまいました。かなりわけがわからぬ夢ですが、本当に見た夢です。しかも、大好きなデュラン、しゃべってるし。このことを友人Kに話したところ、「あんたすごいよ。最強だよ」と、指さされて笑われました。（埼玉県／智坂いりえ）

編先月に続いての夢ネタ。今回のはまた、スゴい内容だね。でも、なんで夢って、あんなにワケのわかんない話になるんだろうね？

⇨編はその話を聞いてからヒップーに聞こえるようになったよ（愛知県／聖夜らな）

☆ずいぶん前の話ですが、「F・F」の略称でいろいろ意見が出ましたよね。3月号のみなさまの意見は「ファイファン」反対の人が多かったですね。ウーム。私は『I』のころからずーっと「ファイファン」と呼んでましたが。そんなに良くないものですかね？ 私の友達はほとんど全員が「ファイファン」と言ってるんです。「エフエフ」と呼ぶ人は2人くらいいました。そういえば、昔友達に「エフエフやった？」と聞いたら、「え？ ファイナルファイト？」と返されたことがあります。そんなことがあったので、私は「ファイファン」と呼んでいます。（千葉県／藤田楓）

編そーだね。「エフエフ」なら、結構当てはまるゲームもあるもんね。

⇧アンチカワイイ系とは、リアルっぽいイラストのこと…かな？（埼玉県／浅葱萌）

☆2月某日、とあるニュースを見て、私はTVの前でひっくり返った。それは「中古ソフト販売禁止」というものだ。理由は会社の利益ダウンのためというオトナの事情。ちょっと待ってくれ。いくら最近はゲーマーの年齢が幅広くなったといっても、所詮その中心は我々子供だ。親の援助を受けている子供だ。ただでさえ我々には金がない。ゲーム1つ買うのに多大な努力をしている。だからこそ中古ソフトに頼るというのに、それを禁止する？ 新品販売のみでは、消費者は少なからず退いてしまう。そして我々もますます買いにくくなる。これはかなり困る。会社側の事情もわからなくはないが、中古販売禁止を正式決定する前に、ゲームを買うのはあくまで子供が中心だということを、もう一度考えて欲しいと思う。（兵庫県／月沢彰）

編難しい問題なんで一概にこう！ とは言えないんだけど、編も中古をよく買うんで今のままがいいなぁ。

■なんと、TVのポケモンが3月に放送再開予定だそうです。映画のほうも順調に制作中らしく、今から待ち遠しい！ 私はポケモンラブラブだから、これを聞いたとき、叫びましたよ。またニュースが入り次第お知らせしますね♥（埼玉県／あいはらめぐみ）

編てことは、この本が出てるころには放送してるかも？ よかった!!

⇨すぐとはいかないけど、いつか実現するって！（神奈川県／天川亜利須）

【床下マニアック】 ♨今の編さんは何代目ですか…？ 忘れちゃいましたー。（北海道／田阪ぼあろ）編この数年の間に編もポコポコ代わったもんね。今は4代目…ということになるのかな。代わってからもう1年近く経つんだなぁ…（しみじみ）。

今号の最高値

↑とっても春っぽい感じ。ぽかぽかな雰囲気でいいね（東京都／かずき法里）

→主人公系のキャラには珍しいシチュエーション？（神奈川県／遊魅姫楼）

→なーぜ上半身ハダカになってるのかが気になったり（神奈川県／瀬井健三）

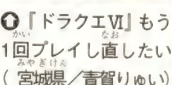
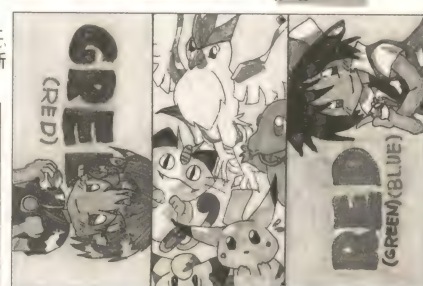
紳士淑女の社交場 マニアック画廊

↑そういえば、そういう季節だよね。そして花粉も…（静岡県／Mサボ）

↓トーンって結構難しいもんね（富山県／和羽せいか）

↑アニメ版は、話がマジでコワいかも（香川県／サイザー）

↑『ドラクエⅥ』もう1回プレイし直したい（宮城県／青賀りゅい）

↓この2人が衣装チェンジ。なぜ…？（新潟県／ろっしい）

↑『金』『銀』は発売延期が決定。出るのはいつになるなるんだろ（富山県／藤凪みすず）

俺の歌を聴け

ゲームにまつわる音楽の話を語ってもらうこのコーナー。久しぶりなんで、忘れてない？

♪私が小6のとき、運動会の騎馬戦の入場の練習のときに『F・FⅥ』のオープニングの、少しあやしい曲（題名がわかんなくてすいません）が流れていたんです。練習の時、ニヤニヤ笑いながら入場していました（かなりあやしかった…）。その日の練習はいつもよりがんばってやりました。みなさんはそんなことないですか？

（岡山県／蒼月せりあ）

編学校行事って、結構ゲームの曲を使うみたいだね。そーいえば、TVで、ゲームの曲が流れてたりするとなんか敏感に反応したりしない？

♪やっと手に入れました！『スターオーシャン』のサントラCD！ゲームの曲がアレンジされてメドレーになっているんですが、それがまたカッコイイんですよっ！ 曲が移り変わってゆくのが物語のようなんです。オープニングの曲は壮大かつ繊細で、ロークでの冒険も「星の海」からすれば、ほんの小さな瞬きなんだなあって印象です。初めて聴いたときはもー、泣きそうでした。

（宮城県／青賀りゅい）

編こーいうの聴いてると、またそのゲーム遊びたくなっちゃうでしょ。

♪『マザー2』の音楽が好きです。ホテルや街の曲など、独特な感じが好きなのですが、私の一番気に入っているのは、なんといっても「ネスの家」の曲です。ずっと聴いていたくなるような優しい曲なので、みなさんも一度聴いてみてくださいね。

（富山県／青葉の歌）

編『3』って、どんな感じの音楽になるんだろ？ 楽しみだね。

→『2』はまだプレイしてないけど、いつかはきっと…（埼玉県／みるく）

4コマニアック 気になるゲームにつっこみ三昧

→RPGのお約束。ホントにあったらコワいけど（大阪府／神楽秋華）

キキーモラは見た!?

見るな。

↑周りにもこういう人、います。これもピカチュウのかわいさのせい（大分県／らいと）

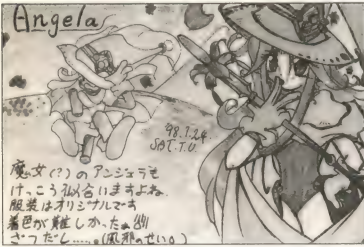
↓一時期は編集部内でもヘンな言霊を作るのがはやったもんです（福岡県／まりほ）

↑鼻はないのに、鼻水は出る。なんて不幸な体の構造なんだ…（千葉県／鳳柑奈）

↑ピカチュウってさ、やっぱリンゴが好きなのかな？（岩手県／楊霜ぷくりん）

→オチてるんだか、ないんだか…。でもスキ（秋田県／ぱらさ）

今号のザブトン！

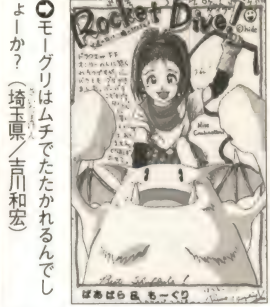
【床下マニアック】♨文字ネタの長さはどのくらいが良いのでしょう？（群馬県／浜本みん）編できれば短く、わかりやすく、簡潔に、というのが理想。文字数で言っちゃうと、150字くらいがいいかなぁ。あんまり長すぎると、載せられないからね。

⬆着色…。せっかくなのに見えないのが残念すぎる（千葉県／卯月とろん）

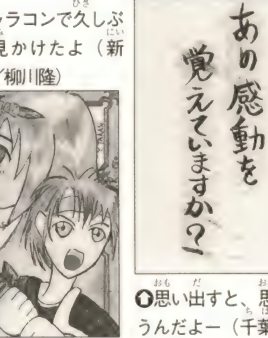
➡今回のキャラコンの順位、結構高いでしょ、セリス（兵庫県／霧矢隼）

➡PSの『セカンド』もどーなるか気になるよね（新潟県／ケット）

➡『リューナイト』！ お〜、懐かしいタイトルだなぁ（兵庫県／神月如）

➡モーグリはムチでたたかれるんでしょーか？（埼玉県／吉川和宏）

➡アンジェラのダンサーか。さぞかしスゴいんでしょう（愛知県／有餓嗣）

➡自分のお気に入りキャラが見つかるとウレシいもんね（北海道／渡辺つかさ）

⬆最近集める系がはやってるよね（岡山県／たこやき）

⬇キャラコンで久しぶりに見かけたよ（新潟県／柳川隆）

⬆思い出すと、思わず目がウルウル状態になっちゃうんだよー（千葉県／はくとら辰星）

マニアックテーマ画廊

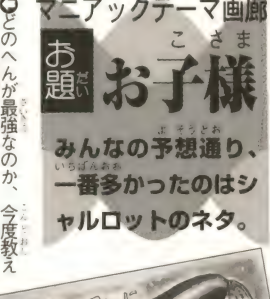
お題 お子様

みんなの予想通り、一番多かったのはシャルロットのネタ。

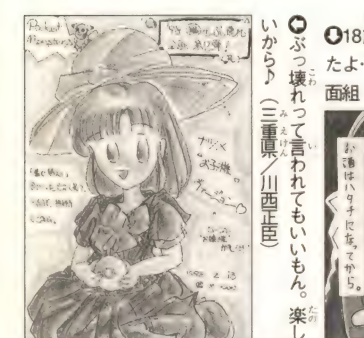
⬆この場面がいかにもありそうな感じでとってもぐっど（兵庫県／結城桜）

⬇子どもの頃か…（東京都／AYAKO）

⬆能天気っていうか…（北海道／竹田みもみ）

⬇カワイさ倍増でしょ（埼玉県／槙瑞穂）

➡どのへんが最強なのか、今度教えてね（兵庫県／無花果）

➡ぶっ壊れって言われてもいいもん。楽しいから♪（三重県／川西正臣）

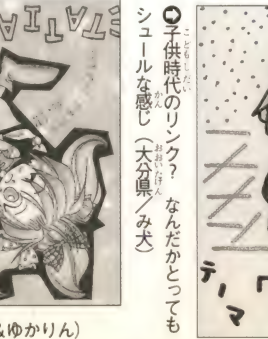
⬇18歳とカン違いしてたよ…（和歌山県／奇面組！えみ民）

➡下のリースの頭の上に、なにげにシャルロットの姿が（新潟県／ねくろまんサァ）

⬆青色って子供っぽい感じがする？ 編的には黄色のほうが…（福岡県／池田ハッピー）

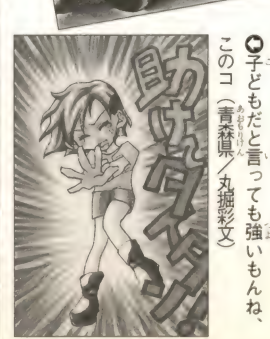
➡ラビ、怒ってる？（静岡県／ばらスィー）

⬆今号の合作！（愛知県／めっきー＆ゆかりん）

➡子供時代のリンク？ なんだかとってもシュールな感じ（大分県／み犬）

➡フツーは似顔絵描かれてもコワくないけど、リルムだと、ね（山形県／FALCON）

➡子どもだと言っても強いもんね、このコ（青森県／丸掘彩文）

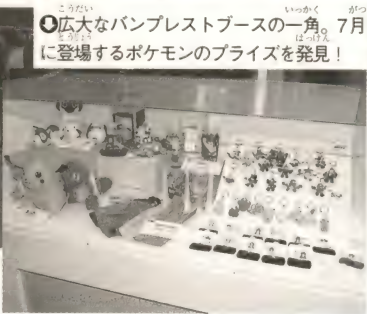
今号の一本！

ジャーナルNEWS ニュース

読者の知的好奇心を刺激する魅惑の情報を発信！

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

心地よい陽気が眠気を誘い、居眠りをする人が続出する4月。睡魔の誘惑に負けず、勉強や仕事をこなすのだッ!!

ニュース 「1998AOUショー」に潜入！ 気になるトコロをしっかりチェック

去る2月18日と19日の両日、アミューズメント業界の春の展示会として「'98AOUショー」が幕張メッセで開催された。最新の業務用ゲームマシンが数多くひしめく中、記事担当者がわき目もふらずに（コンパニオンのおねーさんは例外）向かったのはバンプレストのブース。もちろん標的は『ポケモン』のプライズで、プライズ事業部とAM事業部の9月までのラインナップをチェックすることができた。いずれも毎月のプライズチェックが楽しみになるほどデキがいい。期待して登場を待とう！

⬇広大なバンプレストブースの一角。7月に登場するポケモンのプライズを発見！

⬆Tシャツの第2弾も7月に登場するよ

⬆会場風景。午後になると同時に来場者数が増え、会場内は人々の熱気でヒートアップした

ショーを彩る美しき華！

⬆タイトーブースの心憎い演出に感謝！

⬇同じくカプコンブースにて。同社の人気キャラがゲームの垣根を越え集結

⬆カプコンブースのコスプレお姉サマ♡

⬆バンプレストブース内のプリクラはポケモンフレームで大人気！

トピック アスキーのアンテナショップ「ASOVINI」がオープン！

3月6日、アスキーのデジタルキャラショップ「ASOVINI」が東京・原宿の竹下通りにオープンした。ファンシーグッズショップを思わせるおシャレな店内には、自社・他社問わず人気ゲームのキャラグッズがビッシリ！　アスキー入魂のオリジナル商品第1弾はPS『moon』のグッズで、イチオシは「つきかるた」。桜玉吉さんや水木しげるさんなど、40人以上のイラストレーターが絵札の制作に参加している逸品なのだ（税別1200円）。カンジンの店舗の場所は、竹下通りにある「プリントハウス」の2階（渋谷区神宮前1-16-7）。営業時間は10時30分から19時30分までで、定休日ナシの年中無休となっている。

⬆オープニングイベントでは各社の人気キャラが大集合。まさに「ボクと握手！」ノリ

原宿の新名所！

⬅グッズが大量に陳列された店内。ちなみにゲームソフトは扱っていないよ

オリジナル商品第1弾は「moon」グッズがメイン

⬆かるたやマグカップ、ポストカード、腕時計などのグッズの他、携帯型カラオケリモコンなんてのも

➡「ASOVINI」のイメージキャラはPS『moon』に登場する「電波ザル」

トピック
レンタルビデオ店TSUTAYAで オリジナル「ポケモン」シールをGET!

ビデオ・CDレンタルのチェーン店TSUTAYAでは、オリジナルのポケモンシールを景品とするスタンプラリーを実施中。これは、「ポケットモンスター」のビデオを1本レンタルするごとに1個のスタンプを専用カードに押してもらうというもので、3個、6個、9個たまるごとに非売品の「TSUTAYAオリジナルポケモンシール」をもらうことができる（全部で3種類）。対象となるのは「ポケットモンスター」の1～4巻と5～6巻（3月20日レンタル開始予定）、7～8巻（4月下旬レンタル開始予定）、「ポケットモンスター 言えるかな？ 書けるかな？」の9本。シールの引き換えは5月5日までだが、予定数に達した時点で終了となるので早めに行動しよう。スタンプラリーを行っていない店舗もあるので要確認だ！

最重要アイテム！

スタンプカードあってのスタンプラリーです。絶対になくしちゃダメだよ

スタンプを貯めてシールをもらうのだ

高品質！ 3種類すべてゲットしたいぞ

TSUTAYAへGO!!

新宿TSUTAYAにて。ポケモン充実！

グッズ
東日本での販売も好調!! フルタ製菓「ポケモンホルダー」

関西エリアに続き、関東エリアでも着実にヒットしているフルタ製菓の玩具菓子「ポケモンホルダー」。1箱250円（税別）で2個のキーホルダーが入っているのだが、このデキが非常によい！ それもそのハズ、ガレージキットメーカーとして名を馳せる海洋堂が原形製作を担当しているのだ。これだけでも快挙なのに、特製ピカチュウホルダーのプレゼント（詳細は商品内に記載）も行うサービスぶり。買って損ナシ！

箱の右下の番号で中身が分かる。欲しいポケモンホルダーを選べるんだ

クオリティ高し！

ここはやはり9箱購入して全18種類を揃えたいところですナ

プレゼント
「ポケラブ2」佐伯るるなの等身大ポップ（超レア）を放出！

3月13日にキッドから発売されたGBソフト「ポケットラブ2」。この店頭展示用等身大ポップ（立て看板）を、ぬわぁんと1名にプレゼント！ モデルは前作でもおなじみの佐伯るるなちゃんで、縦（身長？）約155センチ、横（ウエスト？）約70センチの圧倒的存在感でキミに迫る。「友人や親の目を気にせず堂々と部屋に飾るぜ！」という豪気なヒト、どんどん応募してくだされ!!

どこに飾る？

厳密には1/1スケールではないが大きい

プレゼント

「ポケットラブ2」佐伯るるな等身大ポップ

1名

恥ずかしさを捨てればジュッテェ～ンム♡てなコトもできるのだ

グッズ
4月に登場の「ポケモン」プライズ やわらか素材のぬいぐるみがデビュー

月に1度のお楽しみ、バンプレスト（プライズ事業部）の最新「ポケモン」プライズ情報をお届け！ 4月のラインナップは、クレーンゲーム機用景品の「ポケットモンスタータフタぬいぐるみPart1」とコンビニキャッチャー用景品の「ポケットモンスター ソフトキーホルダー4」の2点。このうち「タフタぬいぐるみ」は表面素材にタフタ（光沢のある薄い平織の布）を使用しているもので、従来のぬいぐるみより「ふかふか感」がアップしている優れモノ。また、シリーズ第4弾となる「ソフトキーホルダー4」では、プライズ初の人間キャラとしてサトシとオーキド博士が登場（個人的にはカスミの立体化も超絶希望！）。敵キャラだけど妙に人気のあるニャースも加わって、ますますコレクション性が高まっているのだ。もちろん、今回もプレゼントを用意（種類の指定はできません）。自力でゲットする自信のない人はチャ～ンス！

タフタぬいぐるみ Part1

記念すべき第1弾はこの5種類だよ

ソフトキーホルダー4

シリーズ第4弾は10種類。今までにない新ポーズのピカチュウにも注目！

プレゼント

タフタぬいぐるみ Part1（どれか1つ） 5名

ソフトキーホルダー4（どれか1つ） 10名

はみだし情報コーナー

76ページで紹介したアスキーのデジタルキャラショップ「ASOVINI」から読者プレゼント用としてグッズを強奪してきたぞ（ウソ。ちゃんと提供してもらいました）。なんと、記事中でも触れた「moon」のキャラグッズ「つきかるた」を3名にプレゼントしちゃうのだ。「イイじゃんコレ、欲しいよ～ん」と脳ミソから指令が出た人は、希望商品名に「つきかるた」と書いてジャーナルNEWSのプレゼント係まで送ってネ。

はみだし情報コーナー

富士通、ピープルワールド、デプスの3社は、4月30日までの期間限定で「gei-sen&GameTVプレゼンツ・東京ゲームショウ98春 大実況〈ナマ〉中継」をインターネット上で実施している。20日から22日までのショウ期間中はスクープや新作のインプレッション、コスプレイヤーのレポートなどを掲載。イベントやブースの状況なども続々と動画で配信する。URLはhttp://tokyogame.net/だ。アクセス!

プレゼント 「ぷよぷよSUN64」と「まぜモン」の特製テレカをプレゼェ〜ンツ!!

コンパイルから発売中のN64ソフト『ぷよぷよSUN64』とバンプレストから発売中のGBソフト『超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター』。この2本のソフトの特製テレホンカードをそれぞれ5名にプレゼントするよ。当然のごとく非売品であり、おいそれとは入手できないシロモノ。当たったら大事にしよう!

⇧イラストを縦に置いたデザイン。イラストはパッケージと同じものを使用

超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター

⇧こちらはイラストを横に置いたデザイン。これもパッケージイラストを使用している

プレゼント

ぷよぷよSUN64 テレホンカード 5名

超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター テレホンカード 5名

トピック 名作アニメ「ハクション大魔王」のフルCG立体ムービーが堂々完成!

今を去ること約30年前に放映されていたアニメ「ハクション大魔王」が全編フルCGの立体ムービーで堂々復活! タイトルは「ハクション大魔王 史上最大魔王の戦い…?の話」で、3月から全国のアミューズメントスポット施設などで上映される。総合監修は竜の子プロダクションで、脚本・演出・CG制作はビジュアルサイエンス研究所、配給はデジタルアミューズが担当している。3月20日現在、北海道のスガイディノス、青森県の六ヶ所原燃PRセンター、福島県のスパリゾートハワイアンズ、茨城県のSNKネオジオワールド、神奈川県のAMサントロペ伊勢佐木町店、福岡県の福岡ドームなどで上映中だ。上映館の数は今後さらに増えていく予定だぞ。

⇧上映時間は約11分。偏光メガネをかけることで迫力ある立体視が楽しめる

⇧思わぬアクシデントで誕生したハクション水魔王。容姿こそ似ているが大魔王より強い

呼ばれて飛び出てジャジャジャジャ〜ン

⇧カンちゃんのクシャミでツボの中から大魔王が登場(声はもちろん大平透さんが担当)!

グッズ 光通信で対戦、交配! キーチェーンゲーム「ダービーボール」に注目!!

携帯ゲームファン注目の新アイテム「ダービーボール」がイマジニアから価格2480円(税別)で3月20日に発売となったぞ。お世話や訓練、調教を重ねて優れた馬に成長させる競馬育成シミュレーションなのだが、特筆すべきは光通信機能の搭載。これにより、友だちの馬とのレースや交配が可能となっている。交配により誕生した次世代馬は、親の能力を受け継いでいるので強いぞ! 交配でしか入手できない特殊な馬も用意されているので、さまざまなカップリングにチャレンジしよう。

⇧カラーリングのバリエーションは7種類。これは目玉タイプです

世話や調教で育成!

⇧ベビー、チビー、ダービーへと成長する

目玉モードで馬の状態をチェック!

⇧馬のパラメータとリンクしており、馬がどんな状態なのか目玉の表示で確認できる

グッズ フィッシングゲームの進化形「バーチャルマスターズ」発売!!

体感フィッシングゲーム旋風を巻き起こしたタカラは、最新作「バーチャルマスターズ」を価格4800円(税別)で発売中だ。ボディカラーは2種類で、ホワイトとブラックから選択することができる(写真はホワイトタイプ)。今までの製品にはない特徴として、魚の当たりがあったときやバトル中にロッドがしなったり、魚を引き寄せるときにリールに重い手ごたえが伝わるなど新しいアクションの採用が挙げられる。ゲームの目的は、8つのステージで待ち受けるバーチャルフィッシュをクリアして、メタルバスをゲットすること。ステージごとに難易度が高くなっていくが、コツをつかむまであきらめずに挑戦して全ステージのパーフェクトクリアを目指そう。

ロッドのしなりやリールの手応えを体感

サテラビュー〜 スーパーファミコンアワー 押さえておきたい4月の番組

衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の4月放送分には、気になる番組が大量に盛り込まれている。スペースの都合上、全番組の解説はできないのでその一部を紹介！

●マリオペイント BS版

SFCの『マリオペイント』がオリジナルゲームで登場。内容は同じだが操作系が異なり、コントローラでも絵を描くことが可能（SFC版はマウス）。3月29日（日）から5月2日（土）までの期間放送されるが、時間帯は1週間ごとに変わる。

⇧BS版はコントローラが使えるので1ドット単位で細かく絵を描くことができる！ SFC版では苦労したもんなァ…

●ゴルフ大好きO．B．倶楽部

日本コンピュータシステム（メサイヤ）の未発売ゲームがオリジナルゲームとして登場。基本的にはパットゴルフだが、アイテムの利用や自分のボールを相手にボールにぶつけることで相手を意図的にOBにすることが可能で、新感覚のボールゲームとして楽しむことができる。3月29日（日）から5月2日（土）までの期間で1日2回放送されるが、1週間ごとに放送時間帯が変動するのでプレイするときは事前にチェックしておくことが必要だぞ。

⇧名前こそゴルフだが、ビリヤードやゲートボールに近い感覚で気軽に遊べる

●ポケモンカードマガジン（仮称）

ポケモンファンのマストアイテム「ポケモンカード」に焦点を当てたマガジン番組。デッキの組み方や戦術の紹介、ユーザーからの情報をもとにしたQ&Aなどを行う。期間は4月12日（日）から5月2日（土）までで、放送時間は19時から19時30分までの時間枠内となっている。

●ポケットカメラマガジン（仮称）

好調なスタートを切った「ポケットカメラ」をテーマにしたマガジン番組。「ポケカメ」の持つポテンシャルを最大限まで引き出すための指南書的な役割を担う。期間は3月29日（日）から4月18日（土）までで放送時間帯は19時から19時30分までの時間枠内となっている。

⇧どんな遊び方が提示されるのか注目。まさにユーザー必見の番組だ（写真はイメージであり番組とは関係ありません）

はみだし情報コーナー

読者からの問い合わせが目立つようになってきたので、スーパーファミコンアワーの正式な問い合わせ先を記します。問い合わせ先は「St．GIGAサテラビュー放送センター」で、電話番号は03-5350-8686。受け付け時間10時から21時までで、土・日・祝祭日の場合でも受け付けてくれる。今までスーパーファミコンアワーが気になってしかたなかった人は、ここに問い合わせることで積年の疑問が一気に氷解するハズですぞ。

プレゼント希望者は

ジャーナルNEWS中のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望する商品名、はみだし情報コーナーで紹介して欲しいことや一言コメントなどを明記のうえ、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部5月号ジャーナルNEWS・プレゼント係まで送ってください。ただし、記事の中に応募要項があるものやあて先が書いてある場合は、そちらに従って送ってください。プレゼントの応募は賞品1点につきハガキ1枚が有効です。5・6月合併号のプレゼント締め切りは、4月20日（月）必着となります。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された場合はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。当選した賞品の発送については発売日などの都合上、締め切り期日後2～3ヵ月かかる場合があります。当選や発送に関する問い合わせは受け付けておりませんのでご容赦ください。また、ジャーナルNEWS内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

CD LD VIDEO & BOOK

アニメ がんばれゴエモン オリジナルサントラVol. 2

コナミ／キングレコード
3月27日発売／2548円（込）
CD

アニメ「がんばれゴエモン」のオリジナルサントラ第2弾。小西寛子が歌う「季節はずれのひまわり」など全21曲を収録している

藤崎詩織 piano collection

コナミ／キングレコード
4月3日発売／3059円（込）
CD

ゲーム『ときめきメモリアル』から藤崎詩織の曲を中心にしてピアノアレンジ。藤崎詩織が歌うヴォーカル1曲を含む全11曲を収録

10cm四方の青空／TAMAYO（ZUNTATA）

タイトー
3月21日発売／2550円（込）
CD

独自の世界観により創造されたオリジナルストーリーを元に、TAMAYOがビジュアルイメージサウンドを構築。完全限定盤で発売

Stoic Romance／OGR（ZUNTATA）

タイトー
3月21日発売／2550円（込）
CD

OGR作曲による『東京シャドウ』のオリジナルサントラ。ゲーム中のセリフをいくつか収録し、小説風に仕上げてある完全限定盤だ

剣風伝奇ベルセルク L-3

バップ
3月21日発売／5800円（別）
LD

第5話「剣風」と第6話「不死のゾッド」を収録。人にあらざる者、ゾッドの登場は今回最大の見せ場。今後の展開を示す伏線も…

フランシス・F・コッポラ オデッセイ

キングレコード
3月27日発売／16590円（込）
VIDEO

名匠コッポラの製作総指揮により、ホメロスの「オデュッセイア」を映像化！ 古代ギリシャを舞台とする戦乱や神々との戦いを描く

少女革命ウテナ L' Apocalypse：8

キングレコード
3月27日発売／6930円（込）
LD

第26話から第29話までを収録。重い話が多いので、笑える第27話「七実の卵」の存在がウレシイ。ダウナーからアッパーへトリップ！

國府田マリ子 My Best Friend

キングレコード
4月3日発売／4200円（込）
LD

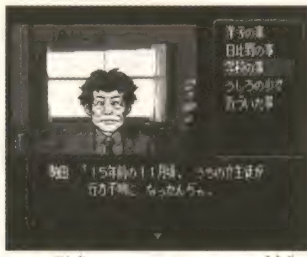
映画出演、TVドラマ出演などノリにノる國府田さんのシングル曲をまとめたビデオクリップ集だ。全7曲+スペシャル映像を収録

SFC書き換えシステム情報
ニンテンドウパワーNEWS

復活希望の声の高かった「ファミコン探偵倶楽部」がニンテンドウパワーに加わることになったぞ。これでディスクシステムを持ってない！という人も、キレイになった画面で、ゾクゾクするようなサスペンスを楽しめる！

任天堂 ファミコン探偵倶楽部 PartⅡ

ファミコンディスクシステムで大好評だった同名タイトル「ファミコン探偵倶楽部Ⅱ」前・後編を1本にして移植。システムはコマンド選択式で、当時のものをそのまま継承している。しかし、グラフィックはSFCになって大幅にリニューアルされ、キャラクタの表情や背景などは新作と言っていいほどに変わっているのだ。画面の文字も、漢字交じりになって、見やすくなった。

画面もキレイになった！

⬆⬅9年経って、あゆみちゃんや駒田の顔もずいぶん雰囲気が変わったね

情報を保存する親切なシステム

推理アドベンチャーでは、情報を忘れてしまうこともあるよね。そんな人に便利なのが「メモ画面」。これは重要情報や人物をオートで記録してくれるウレシイ機能。このほかにも、データロード時にあらすじを見られる機能もついているのだ。

⬇しばらくプレイしていなくても、この機能があれば忘れることはないね

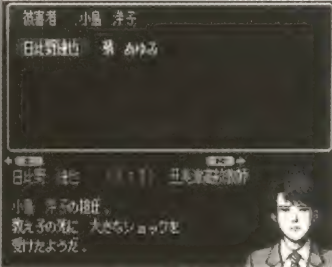
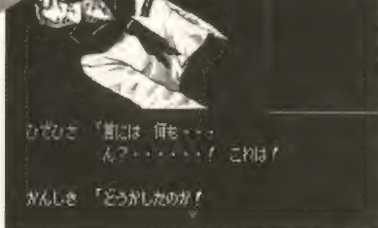
どんな状況も大丈夫!!

⬆迷ったら、ここを見るのがいちばん

さかのぼること3年… 新たな事件の始まり

舞台は、前作となる「I」の3年前の話。ふとしたきっかけから私立探偵「空木俊介」の助手となった主人公は、ある少女の殺人事件を担当することになる。少女の名前は小島洋子。丑美津高校の1年生だ。主人公は、現場にかけつけた洋子の親友「橘あゆみ」の協力を得て、洋子が誰に、なぜ殺されたのかを探っていくことになるのだ。

何かが起ころうとしてる…

⬅洋子の首にはしっかりと手形が…

⬇川面に浮かんでいた手帳から、被害者の身元がわかった

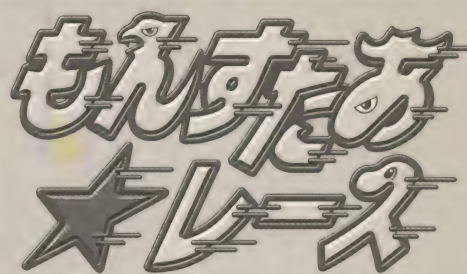
⬆警察に補導されそうになったところを空木に助けられる

はみだし速報

アクセラから『幻獣旅団』が発表された。ジャンルはシミュレーション。書き換え開始は5月1日からの予定。

「ニンテンドウパワー」書き換え可能タイトル一覧表（3月）

メーカー名	ソフト名	容量・SRAM
アクセラ	幻獣旅団	32M・256K
アスキー	ダウン・ザ・ワールド	8M・256K
	RPGツクール	8M・256K
	タワードリーム	16M・64K
	ウィザードリィ・外伝Ⅳ	32M・64K
アスミック	レナス	12M・64K
	レナス2	32M・64K
	ダービージョッキー	8M・64K
	鋼鉄の騎士	8M・64K
	鋼鉄の騎士2	12M・64K
	鋼鉄の騎士3	12M・64K
	ドカポン3・2・1	12M・64K
	ドカポン外伝	8M・ー
	決戦！ ドカポン王国Ⅳ	8M・64K
アテナ	プロ麻雀 極Ⅲ	8M・64K
	夜光虫	16M・64K
アトラス	旧約・女神転生	16M・64K
	真・女神転生	12M・64K
	真・女神転生Ⅱ	16M・64K
	ラストバイブルⅢ	24M・64K
	魔神転生	12M・64K
	魔神転生Ⅱ	24M・64K
カプコン	ロックマン7	16M・ー
	ロックマンX	12M・64K
	ストリートファイターⅡターボ	20M・ー
	超魔界村	8M・ー
	ファイナルファイト	10M・ー
	ファイナルファイト2	8M・ー
	デモンズ・ブレイゾン	16M・ー
	ブレスオブファイアⅡ	20M・64K
コナミ	魂斗羅スピリッツ	8M・ー
	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～	8M・64K
	Pop'nツインビー	8M・ー
	パロディウスだ！ ～神話からお笑いへ～	8M・ー
コナミ	がんばれゴエモン3	16M・64K
	がんばれゴエモンきらきら道中	24M・64K
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8M・ー
	悪魔城ドラキュラ XX	16M・ー
	グラディウスⅢ	4M・ー
	AXERAY	8M・ー
	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	32M・64K
	極上パロディウス	16M・ー
タイトー	エストポリス伝記	8M・64K
	パズルボブル	4M・ー
	キャメルトライ	8M・ー
	スペースインベーダー	2M・ー
	大爆笑人生劇場	8M・ー
	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	16M・64K
タカラ	SUPER億万長者ゲーム	8M・64K
	SUPER人生ゲーム3	16M・64K
チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12M・64K
	弟切草	8M・64K
	かまいたちの夜	24M・64K
データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅲ	8M・64K
	ヘラクレスの栄光Ⅳ	16M・64K
	メタルマックス2	8M・64K
	マジカルドロップ2	16M・ー
ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	8M・64K
ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8M・16K
ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	16M・64K
任天堂	スーパーマリオワールド	4M・16K
	スーパーマリオオレクション	16M・64K
	スーパーメトロイド	24M・64K
	スーパードンキーコング	32M・64K
	スーパードンキーコング2	32M・64K
	スーパードンキーコング3	32M・64K
	カービィボウル	10M・64K
	マザー2	24M・64K
	F-ZERO	4M・16K
	シムシティ	4M・256K
任天堂	ファイアーエムブレム～紋章の謎～	24M・64K
	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜～	32M・64K
	マリオのスーパーピクロス	8M・64K
	パネルでポン	8M・16K
	平成 新・鬼ヶ島前編	24M・16K
	平成 新・鬼ヶ島後編	24M・16K
	WRECKING CREW'98	16M・64K
	カービィのきらきらきっず	16M・6K
	SUPER PUNCH-OUT	16M・64K
	ファミコン探偵倶楽部PartⅡ	24M・64K
ハドソン	スーパーボンバーマン3	12M・ー
	超原人2	12M・ー
	エルファリアⅡ	16M・64K
	新桃太郎伝説	16M・64K
	大貝獣物語	24M・64K
	アースライト ルナ ストライク	24M・64K
	キャラバン シューティングコレクション	4M・ー
	SUPER桃太郎電鉄Ⅱ	8M・64K
バンプレスト	同級生2	32M・16K
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8M・64K
	す～ぱ～ぷよぷよ	8M・ー
	晦～つきこもり～	32M・64K
	学校であった恐い話	24M・64K
ビクター インタラクティブ ソフトウエア	スキーパラダイスWITHスノーボード	8M・ー
	つり太郎	8M・16K
	磯釣り 離島編	16M・64K
	海のぬし釣り	16M・64K
	川のぬし釣り2	12M・64K
	牧場物語	16M・64K
	AⅢS.V.	16M・256K
	ジ・アトラス	16M・256K
	魔女たちの眠り	24M・64K
ヒューマン	クロックタワー	24M・16K
	ザ・ファイヤーメン	8M・ー
	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	32M・256K
	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12M・ー
	ただいま勇者募集中おかわり	8M・ー
ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	4M・ー

モンスターコレクター必見!!

光栄
ファミマガ64
合同企画

全100体のモンスターからレアもの5体を探せ!!

前号で開催の予告をした「もんすたあ★レース」のイベント概要が決定した。本誌と光栄が合同で開催するイベント内容は「レアモンスター獲得競争」。ゲームの世界に存在する100種類のモンスターの中から、レアなモンスター5体を「指名手配モンスター」としてみんなに探してもらうわけだ!!

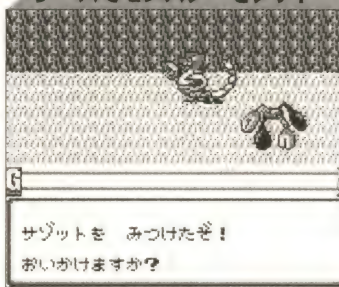
【賞品】
A賞　コースA…N64本体+光栄の新作N64ソフト
コースB…バックライト付きGB+ポケットカメラ+ポケットプリンタ+光栄の新作N64ソフト
B賞　光栄の新作N64ソフト
C賞　光栄オリジナルテレカ

プレゼントのお知らせ!!

「おっ、『もんすたあ★レース』って面白そうじゃん」と思ったキミに、光栄からビッグなお知らせが!! な、なんとソフトを50名の本誌読者にプレゼントしてくれるというのだ!! 「捕獲競争」にはちょっと間に合わないけど、「俺にもクレ!!」と思ったら、「捕獲競争」と同じ宛先の**「俺にもクレ!!」**係までハガキで応募しておくれ。抽選でソフトをプレゼントします。締め切りは4月20日（消印有効）だ。

レアモンスター捕獲競争!!

⬆全100種類から、5体のレアモンスターを捕獲

レースでモンスターをゲット

サゾットを　みつけたぞ！
おいかけますか？

ミックスするぜ！

⬆⬆モンスターは、捕獲レースやミックスなど、イロイロ入手方法が存在する

指名手配

探すべき5体のレアモンスター!!

みんなに血眼になって探してもらいたい「指名手配モンスター」は以下に挙げる5体だ。いずれも普通にプレイしていては、捕獲困難なレアモンスターばかり。なので、それぞれに捕獲のヒントを載せておいた。参考にしながらモンスターを探してみよう。

モンスターの発見は、それぞれの特徴欄で、伏せ字になっている部分をキーワードとして証拠とする。捕獲したら、キーワードを早速チェックしよう。

No.37 ヒシャリアン

しゅぞく：ヒシャリアン
のうりょく：ひ
ーとくちょうー
ぜんしん　ほのおに
つつまれている
■■■には
めもくれず　ひたすら
ぜんしんする

ヒント
入手までにちょっとしたステップを踏むモンスターを、レベルを上げて進化させると…。

No.72 プーパピー

しゅぞく：プーパピー
のうりょく：バランス
ーとくちょうー
ながい　しっぽで
きに　ぶらさがり
■■を　たべながら
したを　とおる
いきものを　みている

ヒント
ゲームの中盤以降に出現する、バランスの得意なモンスター同士をミックスすると…。

No.50 ツバサ

しゅぞく：ツバサ
のうりょく：くさ
ーとくちょうー
かがやくように
すきとおった　はねと
■■に　かがやく
しょっかくを　もつ
ひめた　ちからが　ある

ヒント
能力が低くて、まったく使い物にならないモンスターを、レベルを上げて進化させると…。

No.98 サーラ

しゅぞく：サーラ
のうりょく：くさ
ーとくちょうー
しっぽとたてがみが
キラキラと　している
■■■を
かけぬける　すがたは
とても　うつくしい

ヒント
ある洞くつにしか存在しないモンスター。ただし、出現率が極めて低く、滅多に遭遇できない!!

No.95 ホーク

しゅぞく：ホーク
のうりょく：こおり
ーとくちょうー
よろいを　つけ
けんを　さげている
■■■を
うけついでいると
いわれている

ヒント
通信ミックスでしか入手できないモンスター。ミックスのパターンは、3種類しか存在しない。

応募のお約束

指名手配モンスターを見つけたら、ハガキにキーワードを書いて送ってください。複数のモンスターを見つけたら、1枚のハガキにまとめて書いてね。モンスターを5体すべて捕獲した応募者から抽選で1名がA賞。3～5体の捕獲者から抽選で3名がB賞。1体以上の捕獲者から抽選で30名にC賞。住所、氏名、年齢、電話番号と5体すべて発見した人は欲しいコース名をどちらか1つだけ書いて〒105-8622 **東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 レアモン捕獲係**まで送ってください。締め切りは4月20日（消印有効）です。

※当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

はみ出し特捜隊 「捕獲競争」の賞品に名を連ねる謎の「光栄の新作N64ソフト」について、ある情報筋から「ガンアクションシューティングではないか」という噂が流れてきた。果たしてその真相は…!? 別の噂によると「近々、その正体が明らかにされる！」という情報もあるのだが…。

アンケートに答えてゲームソフトをもらっちゃおう!

ファミマガ64読者プレゼント&アンケート

No.	表1 今号の記事	No.	
01	表紙	14	どすこい! 64部屋(64大相撲)
02	最新版! Nintendoラインナップ	15	ポケットカメラKINGDOM
03	実況パワフルプロ野球5 第1部 サクセスモード大攻略	16	トランセル種市のポケモンリーグ
		17	ファミマガ64 ランキングBOX
04	エルテイル(仮称)	18	GBフラッシュ
05	星のカービィ3 <Nintendo HEAD Line>	19	RGBマニアック
		20	ジャーナルNEWS
06	ゼルダの伝説 時のオカリナ	21	ニンテンドウーパワーNEWS
07	F-ZERO X	22	もんすたあ★レース レアモンスター捕獲競争!!
08	バンジョーとカズーイの大冒険		
09	ポケットピカチュウ	23	ファミマガ64 ニューリリース情報 <N64メーカー最新レポート>
10	ヨッシーストーリー ハイスコアコンテスト結果発表		
		24	アテナ
11	G.A.S.P!! ~Fighters' NEXTream~	25	タカラ
		26	タイトー
12	おねがいモンスター モンスター&ミニゲーム大募集!!	27	ハドソン
		28	バンプレスト/アクレイムジャパン
13	実況パワフルプロ野球5 第2部 開発者直撃インタビュー	29	超ウルトラ技
		30	新作ゲームカレンダー

No.	表2 雑誌名	No.	
01	電撃NINTENDO64	18	攻略大技林
02	The 64DREAM	19	攻略の帝王
03	Play Station Magazine	20	LOGIN
04	ファミ通PS	21	マイコンBASICマガジン
05	電撃Play Station	22	コンプティーク
06	HYPERプレイステーション	23	電撃王
07	ザ・プレイステーション	24	ゲーメスト
08	SATURN FAN	25	コミックボンボン
09	セガサターンマガジン	26	コロコロコミック
10	グレートサターンZ	27	少年ガンガン
11	電撃SEGA SATURN	28	週刊少年サンデー
12	週刊ファミ通	29	週刊少年ジャンプ
13	ゲームウォーカー	30	週刊少年チャンピオン
14	じゅげむ	31	週刊少年マガジン
15	Vジャンプ	32	月刊少年エース
16	月刊ファミ通Bros.	33	電撃G'sエンジン
17	超絶大技林	34	その他

No.	表3 機種名	No.	
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム	14	ゲームギア/キッズギア
		15	プレイステーション
02	スーパーファミコン/スーパーファミコンJr.	16	ソニー新型PDA(液晶付きメモリーカード)
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット	17	3DO
		18	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
04	カラーゲームボーイ		
05	ポケットカメラ	19	MSXシリーズ
06	ポケットプリンタ	20	PC9801/9821シリーズ
07	バーチャルボーイ	21	DOS/V
08	ニンテンドウ64	22	WINDOWSマシン
09	PCエンジンシリーズ	23	マッキントッシュ
10	PC-FX	24	ピピンアットマーク
11	メガドライブシリーズ	25	その他
12	スーパー32X	26	何も持っていない
13	セガサターン/Vサターン/ハイサターン	27	特に買いたくない

No.	表4 評価ゲーム	No.	
01	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	06	大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン
02	テン・エイティ スノーボーディング		
03	SONIC WINGS ASSAULT	07	頭文字D外伝
04	ポケットキョロちゃん	08	もんすたあ★レース
05	ネクタリスGB	09	ポケットラブ2
		10	コナミGBコレクションVOL.4

応募のきまり

83ページのハガキに、85ページからの「ニューリリース情報」で対象となっているプレゼントソフトの番号(①~⑦)と、アンケートに対する答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは4月20日必着、発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

アンケート

〈ハガキの表面〉

1 ハガキの表側の表に、表4のゲームのなかで実際に遊んだことがあるものを選んで番号を書き、右に記載の6項目(キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ)について評価してください。採点方法は

(5)良い (4)やや良い
(3)普通 (2)やや悪い
(1)悪い

の5段階です。

〈ハガキの裏面〉

2 あなたの学校(職業)を、番号で書いてください。

①小学校 ②中学校 ③高等学校
④大学 ⑤専門学校 ⑥社会人
⑦その他

3 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください(学生以外なら0と記入してください)。

4 あなたの年齢を書いてください。

5 あなたの性別を、番号で書いてください。

①男 ②女

6 本誌以外によく読む雑誌を表2から3つ選んで、番号を書いてください。

7 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

8 あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

9 あなたが今後、買いたいゲームを、98ページの新作カレンダーのなかから5つ選び、その番号を書いてください。

10 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

11 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

12 今後、本誌で特集してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

13 今後、本誌で攻略してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

14 ゲームを購入するときに参考にするものを、次のなかから1つ選んで、番号を書いてください。

①TVCF ②店頭
③友達に勧められて ④専門誌記事
⑤専門誌広告 ⑥その他

15 ゲーム雑誌を購入するときに参考にするものを、次の項目から1つ選んで、番号を書いてください。

①定価 ②厚さ ③特集内容
④表紙 ⑤毎回購入しているから
⑥付録 ⑦その他

16 NINTENDO64についてあてはまるものを次の項目から選び、番号を書いてください。

①買おうと思っている。
②様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 NINTENDO64ディスクドライブについてあてはまるものを、**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 あなたが今、一番よく遊ぶゲーム機を表3から選んで番号を書いてください。

19 ニンテンドウパワー(SFC書き換えシステム)についてあてはまるものを、次の項目から選んで、番号を書いてください。

①利用している ②利用していない
③これから利用したい
④利用したいと思わない

●キャラクタ
キャラクタの動き、かわいらしさや設定のおもしろさなどをチェック

●音楽・効果音
BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック

●お買い得度
ゲームソフトの値段が、内容とつり合っているかどうかをチェック

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック

●オリジナリティ
新鮮なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

記入上の注意

アンケートハガキは、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内は1、2、3…というように、すべて算用数字で書いてください。

●数字は1つのマスに1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上にカギをつけないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください(記入例を参照)。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4、および98ページからの新作カレンダーにある、01や001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

記入例

×悪い例

7	4		18

○良い例

1	4	1	8

プレゼント当選者は65ページに掲載!

今月号で発表が予定されていた読者プレゼントの当選者は、すべて65ページの「リーダーズランキング」内に掲載しています。当たったかどうか気になる人はそちらを参照してね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

読者プレゼントはこちら！

NO.	ゲームタイトル	掲載ページ
①	進め！ 対戦ぱずるだま～闘魂！ まるたま町～	85
②	実況パワフルプロ野球5	11、56、86
③	G.A.S.P!! ～Fighters'NEXTreem～	44、86
④	スペースダイナマイツ	86
⑤	熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	87
⑥	ゴットメディスン復刻版	87
⑦	パズルボブルGB	69、87

マークについて

記事中の紹介ソフトのタイトル部分に左のマークがあるものが、82ページの読者プレゼントの対象ソフトだ。マーク上部の番号を83ページのハガキに書いて送れば、抽選でマーク中に表記した人数に、そのソフトが当たるぞ！

ファミマガ64 N64 SFC GB 新作オールカタログ ニューリリース情報

"たま"を使った3つのゲームが楽しめる

N64 進め！対戦ぱずるだま ～闘魂！まるたま町～

①3名様

コナミ	パズル	3月26日発売予定	6800円

強さや戦い方が異なる10人＋αのキャラと勝負！

業務用からの移植となるパズルゲーム。このゲームは『ぱずるだま』『とっかえだま』と、ボウリングの『ころがしだま』の3タイトルが収録されている。また、各ゲームには10人＋αのキャラが登場し、それぞれ相手への連鎖による攻撃が異なっている。

⇧子供や大人などさまざまなキャラが登場してくる。全員に勝つことが目的だ

連鎖で"たま"を消す2種類のパズルゲーム

『ぱずるだま』『とっかえだま』の基本的なルールは同じ。同じ色の"たま"を3つ以上くっつければ、そのたまが消せるのだ。数多くたまを消せば、相手に多くの連鎖攻撃ができるぞ。

⇧下からせりあがってくる"たま"を1つ取って、好きなところに移動させて消す

⇧上から落ちてくる"たま"を同じ色で3つ以上くっつければ相手に攻撃できる

⇩各キャラによって連鎖での攻撃方法が違っている。モードによる攻撃の違いはない

パズルだけでなくボーリングも遊べる

ピンに向かって"たま"を投げて数多く倒して高得点を狙う『ころがしだま』。たまのスピードや方向を考えて、より多くのピンを倒せばいいのだ。もちろんルールは実際のボーリングと同じ。

⇦ルールはボウリングと同じ。うまく転がしてパーフェクトをねらっていこう

投げる方向やスピードを調節

⇧画面真ん中にあるメータでスピードを調節して、投げる方向を決定するのだ

N64 エアーボーダー64
ヒューマン / 3月27日発売予定 / アクション / 7800円

未来のスポーツ？
スノーボードならぬエアーボードを操り、コースを滑りながら、トリックを決めて楽しむアクションゲーム。現実では不可能なさまざまなトリックを楽しむことができる。

⇨ステージ内の空間自由気ままに滑るのは壮快

N64 実況パワフルプロ野球5
コナミ / 3月26日発売予定 / 野球 / 7800円 / 3名様

文句なしのデキ
おなじみ野球ゲームの最新版。今回は'98年度の最新選手データで楽しめるぞ。シナリオモードが復活していたり、サクセスモードの舞台が高校野球になっているのだ。

⇨今回のシナリオモードも歯応えは十分だ

⇩今回も一番の目玉はサクセスモード。前作からさらに大幅なパワーアップ

⇧開幕直前の最新データに基づいており、例えば巨人ならルーキーの高橋も登場する

N64 森田将棋64
セタ / 4月3日発売予定 / 将棋 / 9800円

通信機能を内蔵
人気将棋ゲームのシリーズ最新作。N64になってさらに思考がパワーアップ。通信機能を内蔵しており、全国のユーザーと対局することが可能だ。段級位認定モードも健在。

⇨通信で「日将連ネット」との接続ができる

SFC 実況パワフルプロ野球～BASIC版'98～
コナミ / 3月26日発売予定 / 野球 / 5800円

原点に立ち返り
操作系といったシステム面は前作『97春』のままで、選手データが'98年最新版のものに変更されている。シナリオモードも昨シーズンの名場面を再現するものだ。

⇨画面構成は前作を踏襲したものとなっている

N64 G.A.S.P!!～Fighters' NEXTream～
コナミ / 3月26日発売予定 / 格闘アクション / 6800円 / 3名様

キャラ作成が可能
障害物などを利用して相手を攻撃することができる3D格闘アクション。オリジナルキャラを作成することができ、体型や髪型、使える技などを細かく設定できる。

⇨通常技に加えて壁や障害物を使った攻撃も行える

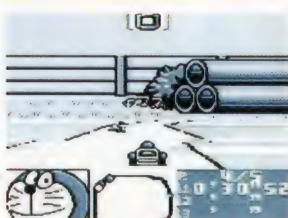
⇧勝利したときのパターンは豊富

⇩エディットモードを使えば、オリジナルのキャラを作れる。容姿や服装、体形など細かく設定できるぞ

SFC 星のカービィ3
任天堂 / 3月27日発売予定 / アクション / 4800円

新しい仲間が登場
人気アクションの最新作が、SFCで登場だ。カービィの仲間が前作の3キャラから6キャラに増え、よりにぎやかに。クリア条件によって、2つのエンディングが楽しめる。

⇨各ステージ上に散らばるスターを集めよう

GB(13色対応) ドラえもんカート
エポック社 / 3月20日発売予定 / レース / 3980円

未来のカート遊び
「ドラえもん」が今度はレースゲームになって登場。選べるコースは全部で15あり、レース中にはアイテムも出現して、相手を攻撃したりできる。通信対戦も可能だぞ。

⇨ドラえもんやのび太などおなじみの面々が登場

N64 スペースダイナマイツ
ビック東海 / 3月27日発売予定 / 格闘アクション / 6800円 / 3名様

異色の格闘ゲーム
架空の宇宙を舞台にしたSF格闘ゲーム。簡単な操作で技が出せるため、低年齢層でも楽しめるのが特長。一撃必殺のスーパーコンボが試合をスリリングなものにしている。

⇨体力ゲージ下にあるバーを溜めてスーパーコンボだ

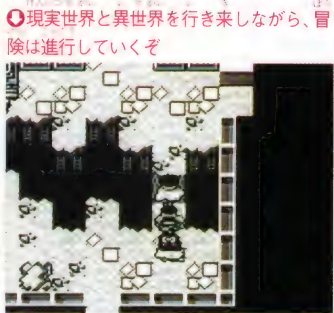
GB 13色対応 ゴッドメディスン 復刻版

コナミ	3月26日発売予定
ロールプレイング	3980円

名作RPGが復活

'93年に発売されたRPGをリニューアル。異世界の勇者から力を引き継いだ主人公達3人が、世界の征服を目論む魔王を倒すため、2つの世界をまたがり冒険していく。

ナオト
『ロールプレイングゲームのせかいを
ぼくたちが ぼうけんするのか…

◐異世界の勇者達との遭遇により運命が変わることに

◐現実世界と異世界を行き来しながら、冒険は進行していくぞ

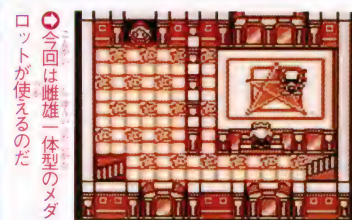
はやぶさのゆみ
でこうげき！

◐『復刻版』では何体もの新しい敵キャラが追加され、バリエーションが増している

GB 13色対応 メダロット・パーツコレクション

イマジニア	3月20日発売予定
ロールプレイング	3980円

パディが主人公だ

前作の外伝のストーリーで、ライバルだった「パディ」が主人公。ユーザーの意見を反映して、全てのパーツやメダルを入手できるようになった。前作とのデータ交換も可能。

◐今回は雌雄一体型のメダロットが使えるのだ

GB 13色対応 カンヅメモンスター

アイマックス	3月20日発売予定
シミュレーション	4500円

時計機能を内臓

カンヅメから生まれたモンスターを育て、アイテムの「ジェム」を集めてゆくシミュレーションゲーム。時計機能を内蔵し、電源を切っている間もゲームが進行していく。

NAME はみはみ
TIME 04:32

◐モンスターの豊富な動きを見ているだけで楽しい

GB 13色対応 パズルボブルGB

タイトー	4月10日発売予定
アクションパズル	3500円

人気パズルの移植

業務用で人気だった「パズルボブル2」の移植版。「ひとりで対戦」など、3つのモードが楽しめる。プレイヤーの実力に合わせて、3段階の難易度設定ができるぞ。

◐同じマークのバブルを3つ以上並べて消していこう

GB 13色対応 パワプロGB

コナミ	3月26日発売予定
野球	3980円

人気作がGBで

GB版は対コンピュータや友達との対戦を楽しめる内容になっている。シナリオやサクセスモードはないが、通信ケーブルを使っての対戦プレイは、白熱するぞ。

◐内容は非常にシンプルで、初心者に最適

話題騒然の「ポケットピカチュウ」ついに発売

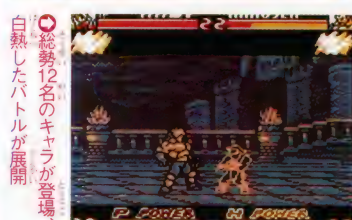
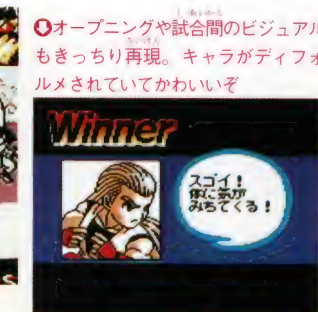
ピカチュウとのコミュニケーションが楽しめる万歩計「ポケットピカチュウ」がいよいよ3月27日に2500円で発売。歩行して蓄積される「ワット」をプレゼントしたり、本体をゆすることによって、ピカチュウとコミュニケートすることができる。

◐時計機能を内蔵、時刻によってピカチュウがさまざまなリアクションをするぞ

GB 13色対応 熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル

タカラ	3月27日発売予定
格闘アクション	3980円

内容を忠実に再現

業務用で人気を博した格闘アクション『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が、おなじみ熱闘シリーズで登場。ライン移動や潜在能力など、内容は忠実に再現されている。

◐総勢12名のキャラが登場、白熱したバトルが展開

◐オープニングや試合間のビジュアルもきっちり再現。キャラがディフォルメされていてかわいいぞ

◐コンボをうまく使って相手を倒せ

こちらも同じく発売「ゲームボーイライト」

ゲームボーイポケットに新しく「ゲームボーイライト」が登場。バックライトの搭載により、暗い場所でも画面がはっきり見えるぞ。4月14日に6800円で発売を予定している。

◐本体カラーは金と銀の2種類がある

N64メーカー最新レポート

春のN64を彩る色とりどりのソフトを6連発!!

3本の初お目見えソフトに加え気になる続報もアリ。メーカー直送の新鮮情報をダイレクトにお届け!!

3Dシューティングを作って遊べる!!

デザエモン3D

N64	発売日未定	シューティング
		内部バックアップ（未定）
		未定
	価格未定	振動パック対応
		未定

ATHENA

アテナ

ムービーも作成可能!!

●●壮大なデモシーンも作成することができる。カッコイイーやつを作ろう!!

オリジナルのシューティングゲームが自作できる『デザエモン』シリーズのN64版がついに登場!! 今回は、今までのドット絵ではなく、ポリゴンシューティングだ。新『デザエモン』で一体どんなゲームが作れるのか？ まずは、内蔵されているシューティングゲームの「SOLID GEAR」でその実力を見てみよう。

市販ソフトに負けないポリゴンシューティングが自分で作成できる

ステージ

●背景もポリゴンとテクスチャーで構成

シューティングマニアも納得のオリジナルゲームが作れる!!

自機

●ポリゴンだから立体的なフォルム!!

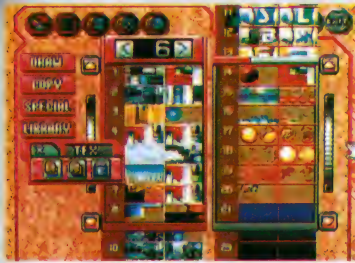
ボスキャラ

●巨大なボスキャラもポリゴンを組み合わせることで、作成することが可能

敵キャラ

●敵機が地上から発射されるような、演出効果バッチリの飛行もプレイヤーが設定することができる

機能満載の作成ツールで立体的なステージに3Dのポリゴンを配置

今回、ポリゴンでのシューティングゲームになったことで、ゲームの作成方法も大きく変化した。特に、ポリゴン作成は、一見すると複雑そうだが、さまざまなモデルを変形させることで、自由に形を作っていける。絵を描くのは苦手という人でも、簡単にゲームが作れるようになっているのだ。

⬇機体だけでなくアイテムやパーツなど、ありとあらゆるモデルがそろっている

⬆パーツの種類を全部把握するだけでも結構な記憶力が要求されそうだネ

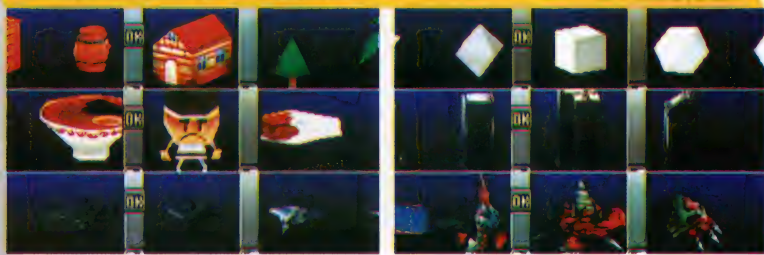
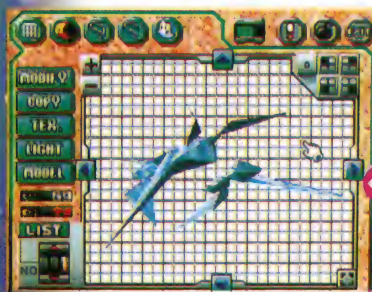
3百種類以上の基本パターンを変形

自機や敵機などが、すべてポリゴンになる今回の『デザエモン3D』では、ポリゴンの作成がグラフィック作成の重要なポイント。ポリゴンの作成は、面を一つ一つ構成するのではなく、既存のモデルを変形させて作っていく。

元になるモデルは、全部で3百種類以上!! モデルの面や角を引き出したり、パーツを切り離したり、コピーしたりしながら、新たなモデルを制作していくのだ。

変形させたポリゴンへは、テクスチャーを貼り付けて、彩色することができるのだ。

⬇内蔵されているモデルを眺めているだけでも結構時間がかかる。それほど多種多様なモデルが収められているのだ

あらゆるパーツが完備

⬆単純な立方体から複雑なモデルまで、なかにはラーメンやカレーライスといったものまである

点と面で変形可能!!

⬆テクスチャーを貼って新モデルが完成

⬆⬅モデルの角を引き伸ばしたり、パーツを切り離して変形させて新たなモデルを作成中

敵や背景を配置してステージの視点を決定

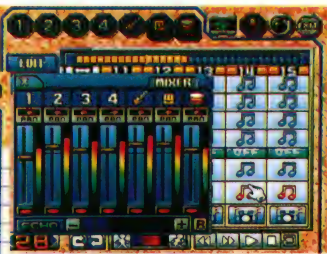
機体が完成したら、次は背景や敵機を配置だ。敵機の出現パターンや変形、出現アイテムなど、シューティングゲームに必要なさまざまな要素を設定できるぞ。また、カメラアングルの設定で、3Dタイプの画面構成も可能だ。

⬇敵機を配置して出現パターンや、飛行ルートを設定できる

⬆イロイロな敵機の種類が内蔵されている。そのまま配置しても十分楽しめる

気分を盛り上げるBGM機能も充実

グラフィック的な部分だけでなく、BGMの作成もN64になって大きく進化した。4トラックで重厚なBGMを演奏することができる。また、SFC版同様に「リズム君」も搭載され、作曲も簡単にできるようになっている。

音源は50種類以上!!

⬆楽器を配置してミキシングするだけでもBGMが作れちゃうから不思議だ!!

システム解説付き!!

簡単にゲームが作れるといっても複雑な機能を覚えるのは、やっぱり大変。しかし、「TUTORIAL」の機能を使うと、キャプテン・デザが、『デザエモン3D』の機能を丁寧に教えてくれるんだ。

⬇➡変テコなオッサンがキャプテン・デザだ

おまかせアレ!!

「妨害アイテム」を独占公開!!

チョロQ64

N64	7月発売予定	レース
		未定
		コントローラパック（未定）
	価格未定	未定
		未定

TAKARA

タカラ

アイテムを使い、ジャマしたりジャマされたりと、マシン同士の駆け引きが楽しい『チョロQ64』。しかし、ライバル車のほかにも、行く手を阻む存在がある。それがコース上にある「トラップ」なのだ。トラップは、下の写真のように、火山弾が飛んできて車を吹っ飛ばしてしまうものや、ものすごい雪崩で車を埋め尽くすものなど、その効果や演出はハデなものばかり。レースでは、ただ速さだけでなく、トラップを抜けるテクニックも必要になるのだ。

あ〜れ〜

⬇火山弾の爆風に思わずよろける。この道幅では落ちるかも！

火山弾

⬆だいぶ近いところに落下！　なんとか当たらずにすんでよかった…

⬆遠くに赤く糸を引く火山弾が。今からビクビクしちゃいそう

雪崩

⬆雪崩だ！　目の前の木と車との距離に注目

⬇雪の壁に押されて、どんどん後退していく！

⬅⬇だいぶ押し流されて、最後にはこんなことに…

ゴゴゴゴゴ…

さっくりうまってます

チョロQレースには時間の概念もある？

入手した情報の中に、気になるイラストが。見てもらえばわかるが、4台の車がライトをつけて走っている。と、いうことは、夜になる、つまり時間の概念があるのかも！

⬆このイラストは夜なのか？　ほかにはトンネルの中ということも考えられる

お邪魔なライバルを妨害するためのアイテムを大発見!!

本作には、敵車を妨害するアイテムがたくさんある。今回は数あるアイテムから、現在確認できる9つのものを紹介するぞ。アイテムはまだまだ増える予定だ。

チョロQコインには特別な効果アリ?

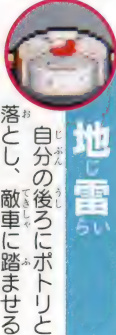
以下に紹介しているアイテムとはちょっと扱いが別になるのが「チョロQコイン」。今のところはまだどんな効果を持つのかは確定していないという話だが、今の段階では、敵車にぶつかって相手をはね飛ばせる「無敵」の効果を持っているとのことだ。

無敵だゼイ!!

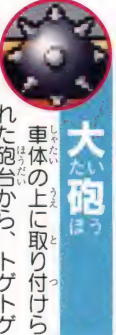
車の周りに赤く光るバリアが見える

ライバル妨害アイテムは只今続々制作中!

ここからは、相手を直接妨害するアイテムを紹介。レースに勝って、相手のパーツを奪うためには、これらのアイテムを上手く使いこなすことが条件になるのだ。

地雷

自分の後ろにポトリと落とし、敵車に踏ませるためのアイテムだ。踏んだ車は吹っ飛ばされてしまうぞ。爆風で周りの車を巻き込むこともできる優れもののアイテムなのだ。

手前の車の後ろにある、丸いものが地雷

大砲

車体の上に取り付けられた砲台から、トゲトゲの弾を撃って相手にぶつける。放物線を描いて飛んでいくタイプだ。

放物線を描いて飛んでいくので、ちょっと狙いづらいかも

たこあしコイン

左の写真でわかる画面エフェクトと、「たこ」の名前から想像できるように、使えば自分のところに敵車を吸い付ける効果を持っている。自分より速い車とレースをするときに役に立ちそうなアイテムだね。

車の前に、赤いタコが2匹も出現!

スピン

このアイテムを使うと、自分以外の車をスピンさせることができるのだ。使いどころによっては、かなりの効果を発揮してくれそうだが、同時に敵車と接触する危険も生まれる。

くるっとな!

ウイリー状態でクルクル回っちゃう

ミサイル

撃つとまっすぐ飛んで行き、敵車をふっ飛ばす。大砲同様、爆風にも当たり判定があるので、何台も巻き込める。

直線上で爆発しているのがわかる。爆風はこのくらいの大きさ

ミサイルは1回きりではなく、何回か使えるアイテムなのだ

えんまく

自分の車の後ろに煙を放出し、コースを見えにくくする。相手のミスを誘うタイプのアイテムなのだ。

真っ黒に広がる煙幕。見えなくなる範囲はご覧のとおり、結構広い

ロケットダッシュ

名前のとおり、急速に加速することのできるアイテムだ。ゴール前での追い込みに使ったり、ジャンプのための加速に使ったりと、いろいろな使い道を選べるのが特徴だ。

川の上を勢いよくジャンプ! てっとりばやくスピードを上げることができる

使い方によっては、こんなことになるかもね?

N64	発売日未定	ボードゲーム
		未定
		コントローラパック（未定）
	価格未定	未定
		未定

TAITO

タイトー

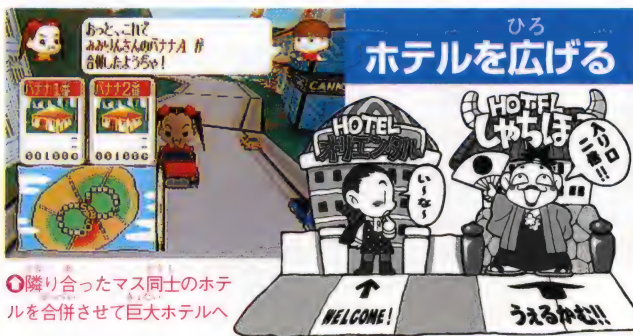
サイコロを振って駆け引きをめぐらす

タイトー定番の双六ゲーム『爆笑人生』シリーズがついにN64に登場。今回は、今までの人生シミュレーション的な双六ではなく、リゾート開発会社のオーナーとなり、ライバルと熾烈な開発競争に勝たなくてはならない。が、ライバルといっても時には、手を組んで取り引きしたりする駆け引きの要素も含まれている。

他のプレイヤーとの駆け引きも必要になる

キャラクタが車に乗ってマスを移動していく

リゾートホテルを拡大していけ!!

プレイヤーは、サイコロを振って止まったマスのホテルやお店を購入していく。購入したホテルやお店は、イロイロな方法で拡大していかなければならない。左に代表的な拡大例を3つ（「ホテルの増資」「テナントに入る」「ホテルを広げる」）紹介してある。拡大のタイミングや増資額など、そのタイミングを見極めていかなければならないのだ。

別館やプールなどを増築して、5つ星級の立派なホテルに発展させていく

始めは小さなホテルだが、増資をしながら巨大リゾートホテルに発展させていく

隣り合ったマス同士のホテルを合併させて巨大ホテルへ

テナントで売り上げ倍増。他人のホテルへテナントとして入ることも可能だ

吉と出るか凶と出るか臨時イベントも目白押し

プレイヤーが止まったマスやタイミングなど、さまざまな条件が重なると臨時イベントが発生。臨時収入が入る嬉しいイベントもあるが、時には借金を背負わされたりする不幸なイベントが発生することも…。一瞬たりとも気を抜けない展開が繰り広げられるのだ。

リゾート地帯らしい、楽しいイベントが何種類も用意されている

突然お金が入る臨時収入イベントが連発すればウハウハ状態になれる!!

新事実発覚で戦いの部隊が明らかに

ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え！～

N64	4月30日発売予定	アクション
		内部バックアップ（未定）
	予価6800円	未定
		未定
		未定

HUDSON

ハドソン

おなじみのお助けキャラ ルーイも登場する

SFC時代の『ボンバーマン』シリーズで、ボンバーマンのパートナーとして大活躍したルーイが登場!! 1人で孤独に戦っていたボンバーマンに、力強い味方が加わったわけだ。

ルーイは、ジャンプして壁にぶつかった瞬間に、もう1度ジャンプできる、2段ジャンプの特殊能力を持っているぞ。

2段ジャンプでボンバーマンよりも高く跳べる

ルーイ

ルーイ はっけん！ ルーイに のって すすむっピー！

懐かしのパートナー、ルーイが登場!!

最新アイテムに新ボムの存在も発覚

次なる新事実は、シャボンパネルとソルトボム。新アイテムに新ボムの紹介だ。敵やフィールドの多様化に合わせるように、ボンバーマンの能力も日々向上している証拠!? というわけ。新たな能力を駆使することで、今までにない展開が繰り広げられるのだ。

プカプカ…

シャボンパネル

ボンバーマンがシャボンの中に入ってプカプカ浮きながら移動できる

ナメクジには塩で対抗

ソルトボム

塩を撒き散らすソルトボムで、ナメクジを溶かしてしまえ!!

随所に仕掛けられたトラップが続々と判明

フィールドの仕掛けにも目新しいトラップが目白押し。プレイヤーが頭をひねって考えなければならないトラップから、反射神経を要求されるものまで。ボンバーマンの行く手を遮るものは、敵キャラクタだけではないのだ。

エアールーム

巨大な空気の吹き出し口を利用して移動していく

ミラールーム

画面の奥に、鏡に映ったボンバーマンの姿が!!

デビルコースター

レールの上を移動していくジェットコースター的なトラップ

岩パズル

岩を押して移動させてはめ込む。パズル的なトラップ

ボンバーマンを待つ3体の新顔ボスキャラ

ボスキャラも、前回紹介した2体だけではなかった。今回紹介する2つ（メガーニとネチア）は2体で1つ）と、前号で紹介のエンドル、バルーダと合わせ、ボスキャラ四天王と呼ばれているのだ。

ネチア

ムチを自在に操って攻撃してくる!!

メガーニ

レーザー光線でボンバーマンを攻撃

ボルバン

口から吐き出す石化光線に注意せよ!!

ストーリーモードの詳細が発覚!!

スーパーロボットスピリッツ

バンプレスト

N64	発売日未定	格闘アクション
		内部バックアップ（未定）
		未定
	予価7800円	振動パック対応
		未定

これまで、その存在は分かっていたが、内容を知ることができなかったストーリーモードのシステムが判明した。選択できるスーパーロボットは、これまでに紹介してきた全7体がそのまま登場。1つの機体を選ぶと、それぞれオリジナルのストーリーが展開し、選択しなかったスーパーロボットとのバトルが繰り広げられるのだ。

⬆選択したキャラ以外が、ライバルとして登場

⬆CGによるスーパーロボットのデモは必見!!

⬇キャラによってストーリーが異なる!!

スーパーロボットが立ちはだかる!!

⬇バトル前には、イベントが展開される

影山氏と水木氏が主題歌を熱唱!!

ロボットヒーローものに無くてはならないのが、勇ましい主題歌。「マジンガー」シリーズの水木一郎氏と「ドラゴンボール」シリーズの影山ヒロノブ氏の最強デュオの主題歌がCDで発売中。

⬆左から水木氏と影山氏。熱唱が聞ける!!

タイマン勝負の死闘!!

⬅⬆戦闘は先に2勝すれば、次のバトルに進める。次々に別のロボットが登場!!

近未来ハイスピードバイクレース!!

エクストリームG

アクレイムジャパン

N64	発売日未定	レース
		内部バックアップ（未定）
		未定
	価格未定	未定
		未定

曲がり、うねり、捩じれ、ループする複雑なコースをバイクで疾走するレースゲームが登場!! 単純にスピードを競うだけでなく、路面に設置してあるアイテムを入手して、ライバルマシンの妨害をしながらトップでチェッカーを目指すのだ。また、レースモード以外にも、バトル形式の対戦モードも備わっているぞ。

⬆次々と複雑なコーナーが迫ってくるぞ!!

⬆最大4人までのバトルロイヤルレースが展開

対戦可能な超高速バトル!!

⬆速さだけでなくライバルとの駆け引きも重要

⬇アイテムや体当たりなど、あらゆる手段を使って妨害

超ウルトラ技

CHO ULTRA TECHNIC

4つの隠しチームや選手の体格変更など『3Dホッケー』にはウル技が満載だぞ！

金 ニンテンドウ64

隠しコマンド大公開

ウエイン・グレツキー 3Dホッケー

福岡県／佐々木卓也クン

最強の隠しチームの出現方法と、各チームのメンバーから体格までを自由に変更できるウル技を、一挙に紹介しよう。

隠しチーム登場

メインメニューでオプションを選んだら、Lトリガーを押しながら、Cボタンユニットを右、左、左、右、左、左、右、左、左の順に押す。このあとゲームを始めてチーム選択まで進むと、通常のNHLチームに加えてウィリアムズ、ナインティナイナーズ、カナダ選抜、アメリカ選抜といった強力な隠しチームが4つ使えるようになる。

新たに出現した強豪の4チーム。特にカナダ選抜の力は飛び抜けて優秀だ

ギブアップ

試合中にポーズをかけて、タイムアウト・メニューのオプションを選択し、Lトリガーを押しながらCボタンユニットの左を9回押す。このあと試合を再開すると、これまでの試合経過に関係なく0対1で必ず試合に負けてしまう。

選手のトレード

メインメニューのオプション画面で、Lトリガーを押しながらCボタンユニットを下、下、上、上、下、下、右、右、下の順に押す。このあとレコードメニューからチームデータを選び、Cボタンユニットの上を10回押すと、選手のトレード画面になる。ここでは、まずBでトレードを行う相手のチームを選んでから、3Dスティックの上下で、自分のチームから放出する選手、左右で相手チームから獲得する選手を選び、Aを押すと相手チームの選手が自分のチームに加わる（相手チームの選手は元のまま）。なお、スタートを押せば通常のチームデータ画面に戻れる。このウル技を使えば、能力の高い選手を集めたオールスターチームや、同じ選手だけのチームも作れるぞ。

全員グレツキー!?

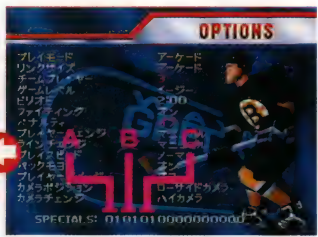
全員がグレツキーのチームも作れてしまう。これなら連戦連勝まちがいなし

選手の体格自由自在

オプション画面でCボタンユニットの上、下、左のいずれかと、Rトリガーを同時に押す。そして画面の下に数字が表示されたら、Cボタンユニットの上、下、左のいずれかとRトリガーを同時に押して、表のように左から6ケタの数字を変更しよう。すると、選手の頭の大きさ、体の大きさ、背の高さを自由に変えてプレイできるのだ。

変更する数字と選手の体格の対応表

変更する数字	値	効果
写真のAの数字（Cボタンユニットの下とRトリガー同時押しで変更する）	01	頭が大きくなる
	11	頭が小さくなる
写真のBの数字（Cボタンユニットの左とRトリガー同時押しで変更する）	01	体が大きくなる
	10	体が小さくなる
写真のCの数字（Cボタンユニットの上とRトリガー同時押しで変更する）	01	背が高くなる
	10	背が低くなる

頭と体がこんなに大きいと、リンクが狭く見えるね

この6ケタの数字を変更すると、選手の体格を自由に変えることができる

ティディーコングレーシング このゲームに熱中しすぎてテスト勉強が全然できない！ かなりヤバイです（三重県／方田隼人クン・13歳）。**ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒** 「早く買いたい」と友達に言ったら、「マニアックなヤツ」と言われた。なぜ？（広島県／砂奥昌人クン・14歳）。**実況ワールドサッカー3** 日本がW杯出場を決めてから、自らも実況をしながら遊んでいます（埼玉県／中村隆クン・19歳）。

銀 ヨッシーの空中遊泳

ニンテンドウ64 **ヨッシーストーリー**

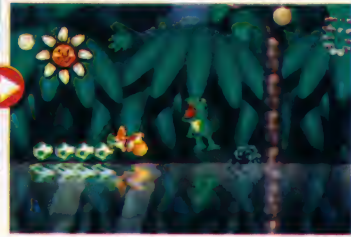
滋賀県／今中哲也クン

ジャングルの4ページのステージ4、「ジャングルのニョロロン」を始めたら、ワープちゃん3の先にあるタライのところまで進む。ここでタライに乗ったらタライの右側から池に飛び込み、水中を潜って左に移動したあと、左側からタライの上にもう一度乗ろう。このあと右に進むと、ヨッシーがタライの端をすり抜けて水面スレスレを泳ぐように進むのだ。なお、空中を進んでいるときにAを押してジャンプすれば、いつもどおり水中を泳ぐようになるぞ。

ニョロロンの大群がいる地点を抜けたあとの池にタライの船がある。まずはこのタライの船に乗り込もう

一度タライに乗ったら右から水中に潜り、そのあと左からタライに上がる

なんとヨッシーが空中を飛んでいるぞ！ これには敵のカエルも思わずビックリ

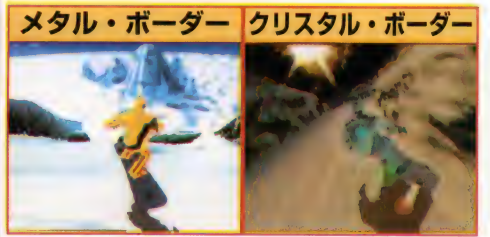
銀 隠しキャラ&新ボード

ニンテンドウ64 **テン・エイティ スノーボーディング**

長野県／降旗雄二

ユニークな隠しキャラ2人とペンギンの形をした新ボードの出現方法を一挙に紹介するぞ。

2人の隠しキャラ

マッチレースのエキスパートコースをクリアしたあと、Cボタンユニットの左を押してからアカリを選ぶと、新たにクリスタル・ボーダーが登場する。また、さらにクリスタル・ボーダーでエキスパートをクリアしたあと、Cボタンユニットの上を押してからケンスケを選ぶと、メタル・ボーダーが登場する。

メタル・ボーダー　クリスタル・ボーダー

見た目はなかなか怪しげな2人だが、マッチ・レースに、トリック・アタックにと、どんな場面でも活躍してくれる

ペンギン形ボード

トレーニングモードで、1番から24番までのすべてのトリックを成功させる（トリック名の表示を赤にする）。そのあと、どのモードでもいいからボードセレクト画面でCボタンユニットの下を押したあとボードを決定しよう。すると、ペンギン形のボードで滑ることができる。

ペンギン形のかわいいボードだが、操作しやすく各性能も高い優れものだ

銅 隠しマシン&コース発見

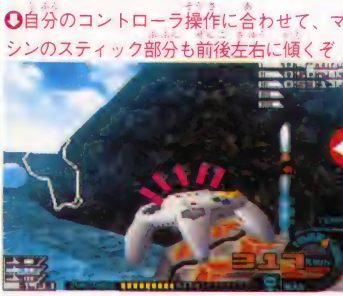
ニンテンドウ64 **エアロゲイジ**

新潟県／福嶋浩二クン

N64のコントローラ形の愉快な新マシンに加えて、4台のライバルマシンや隠しコースを出現させる条件を公開しよう。

X-マシーン

どのモードでもいいから、ラップタイムのトータルタイムの末尾2ケタを64にしてレースを完走する（1分23秒464など）。すると、新たにN64のコントローラの形をした「X-マシーン」が登場する。このX-マシーンは、自分のコントローラ操作に合わせてスティック部分がいっしょに動くぞ。

最高速度は高くないが、耐久力とグリップは抜群。かなり極端な性能だ

自分のコントローラ操作に合わせて、マシンのスティック部分も前後左右に傾くぞ

隠しライバルマシン

リミッターカットレベル以上の難易度でグランプリモードをプレイし、ポイント1位を取って総合優勝する。すると、そのとき自分が使用していたマシンに応じて、4種類の隠しライバルマシンが使えるようになるのだ。なお、クリア時に使用したマシンと出現マシンの対応は、下の表のとおり。

ライバルマシンの対応表

クリア時のマシン	出現するマシン
フサハ	ゴライアス
ゲズペクス	ジイロウド
ゼロ	カルバドス
ミーティア	デューケム

隠しコース

ハイテンションレベルかリミッターカットレベルでグランプリモードを始めよう。予選、本選のすべてのレースを1位でクリアすると、レベルに応じて左の隠しコースが出現する。

コース名とその出現条件

隠しコース	出現条件
シノワポリス	グランプリモードのハイテンションレベルで、予選、本選ともにすべてのコースで1位を取る
アースクリームジャム	グランプリモードのリミッターカットレベルで、予選、本選ともにすべてのコースで1位を取る

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（022-213-7555）にお願い致します。

超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、キミの郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、そして技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。ちなみに同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグ～ンと高くなるぞ。採用された人には下に示した賞金・賞品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

ランク	賞金・賞品
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ハガキ

FAXの場合は24時間OK!

FAX番号
022-213-7535

銅 ゲームボーイ 秘密のおまけ2連発

ポケットカメラ

愛知県／大口拓馬クン

「らくがき」で使えるスタンプや、「あそぶ」で遊べるゲームが増えるというお得なウル技が発見されたので、紹介するぞ。

スタンプが増える

「あそぶ」メニューの中にあるミニゲームの「BALL」で高得点を取ると、100点ごとにスタンプウインドウの「絵・ポケモン」で使うことができるスタンプが、2つずつ増えていく。得点と増えるスタンプのキャラクタは、左の表のとおり。

増えるスタンプ一覧表

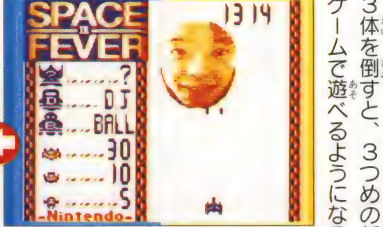
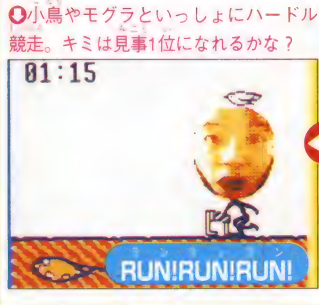
得点	キャラクタ
100点以上	ニャース プリン
200点以上	ミニリュウ ワンリキー
300点以上	タッツー コダック
400点以上	ケーシィ ナゾノクサ
500点以上	ディグダ ミュウ

⇧300点以上を取るのは難しいが、頑張って高得点をねらおう

⇨500点を超せば、あの伝説のポケモン、ミュウまでゲットできるぞ

ゲームが増える

「あそぶ」を選択したあと、BとDのUFOを撃たずにシューティングゲームを始めよう。このあとに出てくるボスキャラ3体を倒すと、3つめの新しいゲームで遊べるようになる。

⇧ボスを3体倒したあと、ゲーム選択画面に戻るとゲームが増えているのだ

⇩小鳥やモグラといっしょにハードル競走。キミは見事1位になれるかな？

銅 ニンテンドウ64 市長官邸を無限に増やせる

シムシティ2000

神奈川県／服部つかさクン

まず、人口を2000人以上にして市長官邸を建てられるようにする。次に、市長官邸を建てたら「土地を上げる」コマンドで市長官邸を破壊する。このあと市長官邸を建て直すと、なぜか「市長官邸を建設してください」のメッセージが現れ、もう1つ市長官邸を建てられるのだ。新設した市長官邸に対してこの手順を繰り返せば、市長官邸を無限に増やせるぞ。

⇩広いところに市長官邸を建てておけば、周りの建物まで壊さなくて済む

⇧あれ？ 市長官邸はもう建て直したのに、プレゼントの中にまだ市長官邸があるぞ？

⇩こんなに市長官邸が建った！ これなら市長官邸だらけの都市だって夢じゃないね

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格	アンケート番号
3月21日	スーパーファミマガ64DD	TIM	9800円	777

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトル前に［64DD］とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のもの、［13色］とあるのはスーパーゲームボーイ（2も含む）の13色モード対応のものです。●タイトル右側にある3ケタの番号はP82のアンケートに対応しています。●ニンテンドウパワー（書換サービス）の発売日はサービス開始の日付です。

NINTENDO64

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
3月26日	G.A.S.P!!〜Fighters'NEXTream〜	コナミ	6800円	0001
	進め! 対戦ぱずるだま〜闘魂! まるたま町〜	コナミ	6800円	0002
	実況パワフルプロ野球5	コナミ	7800円	0003
3月27日	スペースダイナマイツ	ビック東海	6800円	0004
	エアボーダー64	ヒューマン	7800円	0005
4月3日	森田将棋64	セタ	9800円	0006
4月24日	FIFA Road to WORLD CUP 98〜ワールドカップへの道〜	エレクトロニック・アーツ	6800円	0007
4月30日	ボンバーマンヒーロー 〜ミリアン王女を救え!〜	ハドソン	6800円	0008
4月下旬	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	6800円	0009
	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	6800円	0010
5月29日	スーパースピードレース64	タイトー	6800円	0011
5月未定	ロボレス	カルチャーブレーン	6980円	0012
	パチンコ365日	セタ	6980円	0013
6月未定	F-ZERO X	任天堂	6800円	0014
	[64DD]ポケモンスタジアム	任天堂	未定	0015
	トニックトラブル	UBIソフト	未定	0016
7月未定	忍たま乱太郎64 チャレンジパズル	カルチャーブレーン	未定	0017
	チョロQ64	タカラ	未定	0018
	[64DD]マリオアーティスト タレントメーカー(仮称)	任天堂	未定	0019
	[64DD]マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮称)	任天堂	未定	0020
	[64DD]マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮称)	任天堂	未定	0021
	NBA バスケットボール（仮称）	任天堂	6800円	0022
	〜トランプコレクション3〜アリスのワクワクトランプワールド	ボトムアップ	未定	0023
11月未定	おねがいモンスター	ボトムアップ	未定	0024
発売日未定	エクストリームG	アクレイムジャパン	未定	0025
	デザエモン 3D	アテナ	未定	0026
	バイオテトリス（バイオパック同梱）	アムテックス	未定	0027
	エルテイル（仮称）	イマジニア	6980円	0028
	キラッと解決! 64探偵団	イマジニア	6980円	0029
	スノースピーダー	イマジニア	6980円	0030
	超空間ナイター プロ野球キング2	イマジニア	6980円	0031
	ファイティングカップ	イマジニア	6800円	0032
	走れボクの馬（仮称）	カルチャーブレーン	未定	0033
	キングヒル64	コトブキシステム（ケムコ）	未定	0034
	悪魔城ドラキュラ3D（仮称）	コナミ	未定	0035
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	コナミ	未定	0036
	ハイブリッドヘブン	コナミ	未定	0037
	RAKUGAKIDS（仮称）	コナミ	未定	0038
	レブ・リミット	セタ	未定	0039
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	タイトー	未定	0040
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	0041
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	トミー	未定	0042
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	0043
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定	0044
	カービィ64（仮称）	任天堂	未定	0045
	キャベツ（仮称）	任天堂	未定	0046
	ゴルフ（仮称）	任天堂	未定	0047
	コンカーズクエスト（仮称）	任天堂	未定	0048
	[64DD]シムシティ64（仮称）	任天堂	未定	0049
	ジャングル大帝レオ（仮称）	任天堂	未定	0050
	[64DD]スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定	0051
	[64DD]スーパーマリオ64 2（仮称）	任天堂	未定	0052
	[64DD]ゼルダの伝説	任天堂	未定	0053
	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	未定	0054
	[64DD]ファイアーエムブレム64（仮称）	任天堂	未定	0055
	[64DD]ポケモンスナップ	任天堂	未定	0056
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定	0057
	[64DD]マザー3（仮称）	任天堂	未定	0058
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定	0059
	ビーダマン64	ハドソン	未定	0060
	ラストレジオンUX（仮称）	ハドソン	未定	0061
	Let's スマッシュ	ハドソン	未定	0062
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	7800円	0063
	ぬし釣り64	ビクターインタラクティブソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	0064
	レースゲーム（仮称）	ビデオシステム	未定	0065
	フライトシミュレーター（仮称）	ビデオシステム	未定	0066

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
3月26日	実況パワフルプロ野球〜BASIC版'98〜	コナミ	5800円	0201
3月27日	星のカービィ3	任天堂	4800円	0202
4月24日	ロックマン&フォルテ	カプコン	5800円	0203
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	0204
	ああっ女神さまっ（仮称）	KSS	10800円	0205

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
3月20日	[13色]カンヅメモンスター	アイマックス	4500円	0401
	[13色]Z会<例文で覚える>中学英単語1132	イマジニア	2000円	0402
	[13色]Z会<例文で覚える>中学英単語1132 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	0403
	[13色]メダロット・パーツコレクション	イマジニア	3980円	0404
	[13色]山川 一問一答 世界史B用語問題集	イマジニア	2480円	0405
	[13色]山川 一問一答 世界史B用語問題集スペシャルエディション	イマジニア	2980円	0406
	[13色]ドラえもんカート	エポック社	3980円	0407
3月26日	[13色]ゴッドメディスン復刻版	コナミ	3980円	0408
	[13色]パワプロGB	コナミ	3980円	0409
3月27日	[13色]熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	タカラ	3980円	0410
4月10日	[13色]パズルボブルGB	タイトー	3500円	0411
4月22日	[13色]桐原書店 頻出英文法・語法問題1000	イマジニア	2480円	0412
	[13色]桐原書店 頻出英文法・語法問題1000 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	0413
	[13色]山川 一問一答 日本史B用語問題集	イマジニア	2480円	0414
	[13色]山川 一問一答 日本史B用語問題集スペシャルエディション	イマジニア	2980円	0415
4月24日	[13色]ポケット・バスフィッシング	ボトムアップ	3980円	0416
5月8日	[13色]あにまるぶり〜だ〜2	J・ウイング	4800円	0417
5月上旬	[13色]SELECTION Ⅰ&Ⅱ−セレクション−	コトブキシステム（ケムコ）	3980円	0418
5月29日	[13色]ディノブリーダー2	J・ウイング	4800円	0419

ゲーム別さくいん

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
5月未定	[13色]日刊べるとも倶楽部	アイマックス	4500円	0420
	[13色]学研 歴史512	イマジニア	1990円	0421
	[13色]学研 歴史512 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	0422
	[13色]忍たま乱太郎GB チャレンジパズル	カルチャーブレーン	3980円	0423
	[13色]日本代表 栄光のイレブン（仮称）	トミー	3580円	0424
6月下旬	[13色]爆釣列伝 翔~ハイパー・フィッシング~	スターフィッシュ	未定	0425
6月未定	[13色]Go!Go!ヒッチハイク	J・ウイング	4800円	0426
	[13色]日本代表フランスで頑張れ Jリーグサポーターサッカー（仮称）	J・ウイング	5500円	0427
	[13色]いつでも！にゃんとワンダフル	バンプレスト	未定	0428
7月中旬	[13色]化石創世リボーン	スターフィッシュ	未定	0429
7月未定	[13色]GROCAL HEXCITE（仮称）	NECインターチャネル	2800円	0430
	[13色]昆虫博士	J・ウイング	4800円	0431
	[13色]釣り先生	J・ウイング	4800円	0432
	[13色]海のぬし釣り2	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	3600円	0433
発売日未定	[13色]ミニ四駆 Let's&Go!! オールスターバトルMAX	アスキー	4800円	0434
	[13色]ドラゴンクエストモンスターズ~テリーのワンダーランド~	エニックス	4900円	0435
	[13色]シェラザード外伝	カルチャーブレーン	3980円	0436
	[13色]飛龍の拳ツインGB	カルチャーブレーン	未定	0437
	[13色]飛龍の拳コレクションGB	カルチャーブレーン	未定	0438
	[13色]麻雀伝説「兵」	カルチャーブレーン	3980円	0439
	[13色]高気圧ボーイ	コナミ	未定	0440
	[13色]ポケットモンスター 金	任天堂	未定	0441
	[13色]ポケットモンスター 銀	任天堂	未定	0442
	[13色]ドンキーコングランド2	任天堂	3000円	0443
	[13色]ワリオランド2—盗まれた財宝—	任天堂	未定	0444
	[13色]ゲームボーイウォーズ2	ハドソン	未定	0445

ゲーム機本体・周辺機器

発売日	商品名	メーカー	価格
3月27日	スーパーファミコンJr.	任天堂	7800円
4月14日	ゲームボーイ ライト	任天堂	6800円
6月未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定
	64GBパック	任天堂	未定
7月未定	キャプチャーカセット(仮称)	任天堂	未定
	NINTENDO64マウス	任天堂	未定
10月未定	ふぉとぴー	任天堂	未定
発売日未定	HYPER STEERING64	アスキー	未定
	カラーゲームボーイ	任天堂	未定

ニンテンドウパワー

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
4月1日	ファミコン探偵倶楽部II うしろに立つ少女	任天堂	3000円	0501
5月1日	幻獣旅団	アクセラ	3000円	0502

STAFF

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長代行／藤岡浩 ●編集委員／曽根丈詞・村田憲生 〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・中谷至 〔仙台〕大石美智子・中鉢ゆき子 ●アシスタント／〔東京〕種市真澄 〔仙台〕刈屋幸治・千葉和之 〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛 ●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●マネージャー／伴勝・本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明 ●アシスタント／羽迫新一 〈情報企画部〉●プロデューサー／福成雅英 ●スタッフ／池田菜採 石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・篠崎昌三・杉村知顕・高橋一義・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・千葉友浩 〈NCC〉●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／五十嵐紗織・岩田麻記子・大内隆・工藤一樹・佐々木真也・森田智子・山内恵美 〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD／池田伊知郎(クリエイティブレイ) ●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／加藤則康・高島一仁・松村浩次・吉田英央 ●デザイン／有限会社クリエイティブレイ・●イラスト／熊谷智子 ●フィニッシュデザイン／共立印刷株式会社・株式会社トッパンフォトタイプアート・株式会社日創 ●印刷／凸版印刷株式会社

はみだし早耳情報

●クエストが、N64で『オウガバトル』シリーズ最新作を今夏の発売目指して開発中と正式に表明した。

●エレクトロニック・アーツが、N64でサッカーの『FIFA Road to WORLD CUP98~フランスへの道~』を、4月24日に6800円で発売する予定。

●コナミがN64で格闘アクションの『RAKUGAKIDS』、GBでパズルの『高気圧ボーイ』を発表した。ともに発売日、価格は未定。

●ハドソンは、N64でシューティング『ビーダマン64（仮称）』を発表。価格と発売日は未定だ。

●ボトムアップが、N64でトランプゲーム『~トランプコレクション3~アリスのワクワクトランプワールド』を発表。7月発売予定で、価格は未定。

●J・ウイングがGBで、6月に『Go!Go!ヒッチハイク』、7月に『昆虫博士』と『釣り先生』の3本のシミュレーションを各4800円で発売予定。

●スターフィッシュよりGBで2タイトルが登場。シミュレーション『爆釣列伝 翔~ハイパー・フィッシング~』が6月下旬に、RPG『化石創世リボーン』は7月中旬に発売を予定している。

●バンプレストがGBで、育成シミュレーション『いつでも！にゃんとワンダフル』を発表。6月発売の予定で、価格は未定。

⇨3Dの視点が新しい『ビーダマン64（仮称）』

⇨『FIFA~』で一足先にワールドカップだ

ゲームボーイ®は任天堂の登録商標です。

ゲームボーイ初
（河口湖、霞ヶ浦、生野銀山湖）
データ付き

ルアー選びも腕のうち
正確なキャスティングで
ビッグフィッシュをねらえ！！

4月下旬発売予定！

¥3,980（税別）

ゲームボーイ®は任天堂の登録商標です。

おなじみのゲームが5種類!!
大富豪、神経衰弱、ポーカー、
スピード、七並べ

スーパーファミコン版
トランプコレクション2で
人気を博したトランプゲームが
GAME BOYに登場！

好評発売中！

¥3,980（税別）

株式会社ボトム アップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611

大好評におこたえして
よりパワーアップした64大相撲でがぶりより！

64大相撲

コントローラーパック付

3Dポリゴン力士がくりひろげる
超本格派対戦相撲ゲームが
コントローラーパック付で
さらにパワーアップして登場！

3月20日発売！

¥7,980（税別）

BOTTOM UP

1998 5・6月合併号 ファミマガ NINTENDO 64
平成10年5月1日発行 第14巻第5号(通巻278号) 第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216
特別定価590円 本体562円

雑誌 17775-06 © TOKUMA SHOTEN CO.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998 T1117775060593
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

1998 5・6月 合併号

ファミマガ NINTENDO 64

特大攻略 パワプロ5

緊急特集 星のカービィ3

株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー